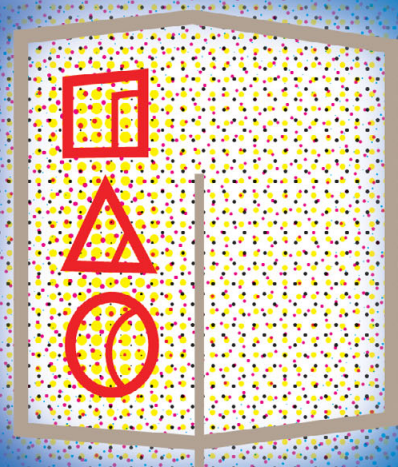
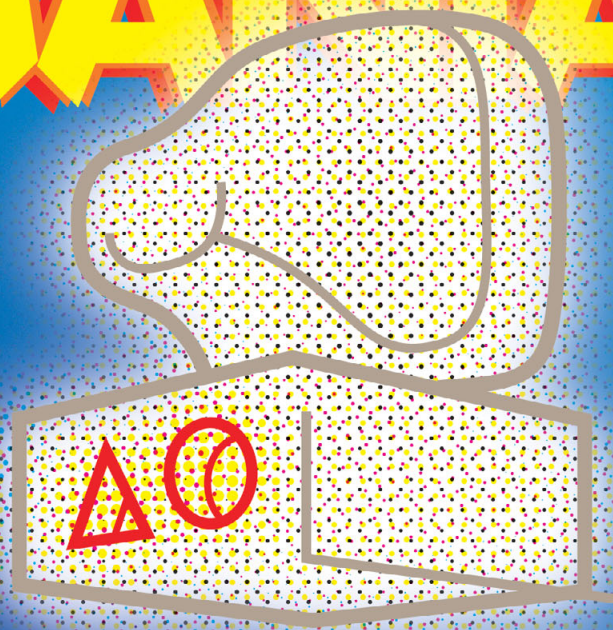
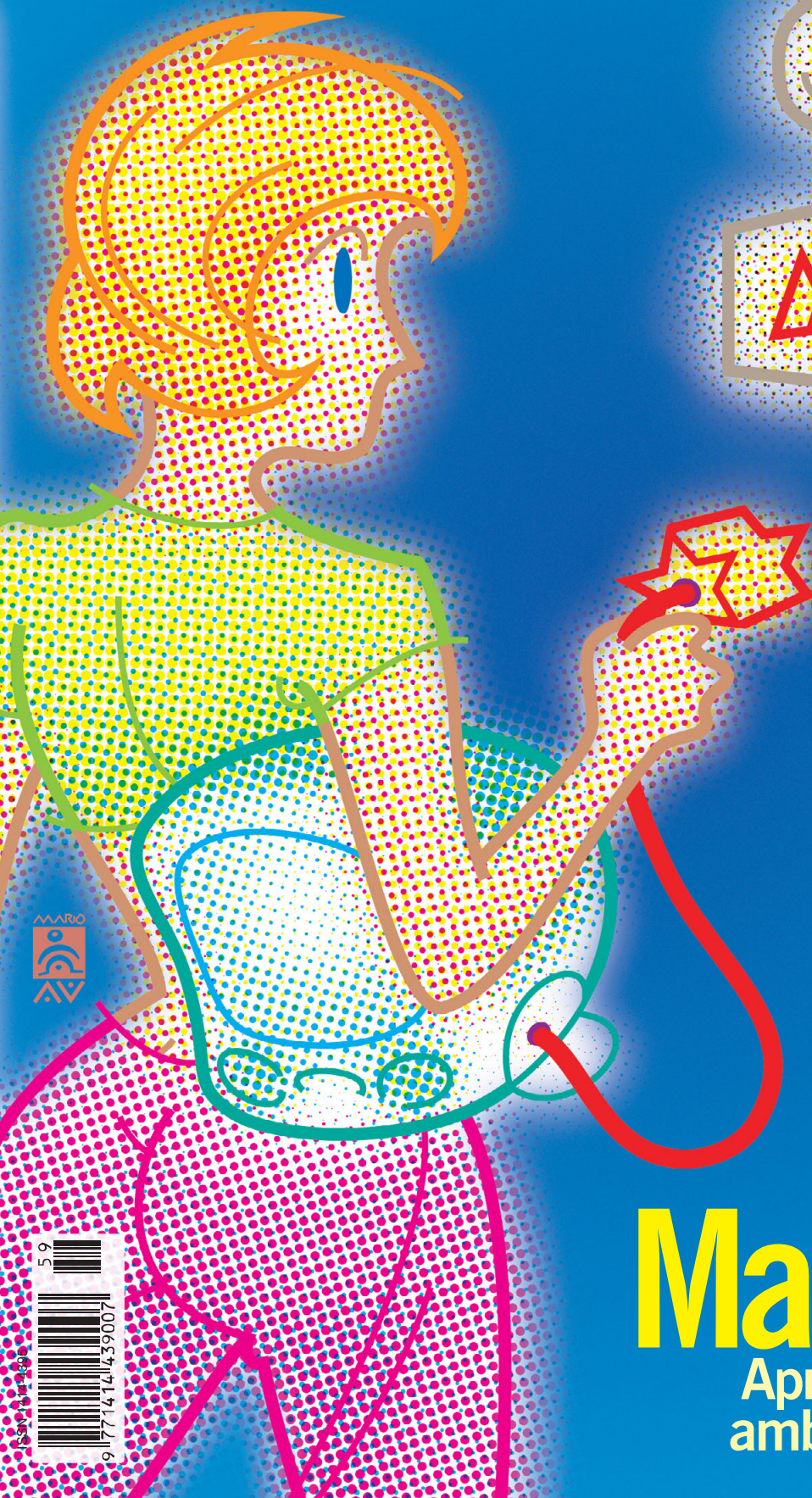
ANO 6 Nº 59 1999 R$ 5,00
BOOKMAKERS
MACMANIA
A REVISTA QUE LIGA
Tutorial: Bryce 3D
Mac OS X agora é Open Source
Proteja-se do spam
Previna-se contra as bombas
Ligando Macs e PCs
Aprenda a trabalhar num ambiente multiplataforma
MARIO
ISSN 1414-4395
9 771414 439007
59

Get Info

Editor: *Heinar Maracy*

Editores de Arte: *Tony de Marco & Mario AV*

Conselho Editorial: *Caio Barra Costa, Carlos Freitas,Carlos Muti Randolph, Jean Boëchat, Luciano Ramalho, Marco Fadiga, Marcos Smirkoff, Oswaldo Bueno, Rainer Brockerhoff, Ricardo Tannus, Valter Harasaki*

Gerência de Produção: *Egly Dejulio*

Gerência Comercial: *Francisco Zito*

Contato: *Eliseu Simões Neto*
Fone/fax (011) 253-0665 287-8078 284-6597

Gerência de Assinaturas: *Rodrigo Medeiros*
Fone/fax (011) 253-0665 287-8078 284-6597

Gerência Administrativa: *Clécia de Paula*

Fotógrafos: *Andréx, J.C.França, Ricardo Teles, Hans Georg*

Capa: *Mario AV*

Redatores: *Márcio Nigro*
Octávio Maron (estagiário)

Revisora: *Danae Stephan*

Assistente de Arte: *Pavão*

Colaboradores: *Ale Moraes, Bia Lenz, Carlos Eduardo Witte, Carlos Ximenes, Daniel de Oliveira, David Drew Zingg, Dimitri Lee, Douglas Fernandes, Everton Barbosa, Fargas, Felipe Bravo, Gian Andrea Zelada, Gil Barbara, J.C.França, João Velho, Luiz F. Dias, Luiz Colombo, Mario Jorge Passos, Maurício L. Sadicoff, Néria Dejulio, Ricardo Cavallini, Ricardo Serpa, Rodrigo Martin, Silvia Richner, Sivio Almeida Jr, Tom B.*

Fotolitos: *Postscript*

Impressão: *Gráficos Chesterman*

Distribuição exclusiva para o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
Rua Teodoro da Silva, 577 – CEP 20560-000
Rio de Janeiro – RJ – Fone: (021) 575-7766

Find...

Macmania *é uma publicação mensal da* **Editora Bookmakers Ltda.**
Rua Itatins, 95 – Aclimação
CEP 01533-040 – São Paulo/SP

Mande suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações para os nossos emails:
editor@macmania.com.br
marketing@macmania.com.br
assinatura@macmania.com.br

A Macmania surfa na Internet pela **U-Net** *(0800-146070).*
Macmania na Web: www.macmania.com.br

Os músculos da discórdia

A gente não imaginou que a capa da Macmania 57 fosse causar tanta polêmica entre nosso leitorado. Bom, para falar a verdade, a gente imaginou, mas não esperávamos que a realidade suplantasse nossa já fértil imaginação. O que era apenas uma singela tentativa de agradar nosso público feminino (elas gostaram!) se transformou numa campanha visceral para restaurar a moral, os bons costumes e a hombridade de nosso frontispício. Veja aqui alguns exemplos selecionados:

Bons tempos aqueles em que se aproximar de uma banca de jornal e comprar uma Macmania era uma alegria só. Saudades dos números 25, com aquela gost..., o 51 (puro êxtase) e o strip maravilhoso da mocinha da nº 50 (que lindo construir um site). Posso citar até a nº 46, com um belo QuickTime. O que aconteceu com vocês?? Estão doidões?

Roger
roger@post.cepa.com.br

Sou assinante da revista Macmania e seguidamente ao recebê-la vejo mulheres "lindíssimas" na capa. A matéria de capa ocupa três ou quatro folhas, nas quais elas também aparecem em todos os ângulos, caras e bocas. Então, ao receber a Macmania nº 57, fiquei deslumbrada, rasguei o plástico e fui direto aos "efeitos especiais" daquela escultura que deveria se apresentar em toda a sua performance em três, quatro e quem sabe até cinco páginas da revista... Porém, para minha frustração, deparo-me com o seguinte: a matéria ocupa oito páginas, bem distribuídas e com excelente conteúdo, mas foi feita por dois homens, que resolveram colocar apenas uma fotinho, minúscula, daquele colírio...

Eliziane Rodrigues
eliziane@zaz.com.br

Só porque a Claudinha pediu vocês botaram um "Cueca" da Silva junto com o novo G3. Por que vocês não botaram a Pamella Lee Anderson, para simbolizar a força e a beleza do novo G3? Espero que vocês atendam o desejo da rapaziada e ponham uma capa digna na próxima edição.

Theophilo Massad
98120082@lab.uva.br

Parabéns pela belíssima capa da edição deste mês. Finalmente pudemos ver um exemplar masculino ma-ra-vi-lho-so!!! Obrigado pelo colírio!! Com certeza as vendas de Macs aumentarão dentro do público entendido que tem chiliques com os paus do Windows. Esperamos que a próxima edição traga na capa mais um gato desses. Já estou ansioso para me deleitar com a próxima capa. Adorei o Trovão Azul!

Eduardo Belinho
eduardo_guarani@zipmail.com.br

Estava trabalhando quando meu irmão me ligou fazendo gozação. Nem acreditei, mas ao chegar em casa constatei o fato. Que sacanagem! A revista veio sempre camuflada num envelope pardo e justo neste número vocês resolvem botar um saco plástico transparente. Eu sei que transparência está em moda no universo Mac, mas essa foi pura sacanagem marketeira... Miseráveis, me obrigaram a cortar a capa de uma Macmania. Minha coleção está agora mutilada.

Exijo uma reparação urgente de minha imagem. Que tal, no próximo número, a Piovanni em trajes transparentes?

Damião Santana
bongo@svn.com.br

Por favor, não repitam isso novamente, mesmo que "ELAS" insistam muito.

Andre L. Sangiacomo Jr
bellamania@zipmail.com.br

Com essa capa ridícula, pensei estar lendo a G Magazine e não uma revista de informática. Por certo vocês devem acompanhar as edições da MacWorld, MacFormat, Mac Addict. Até hoje não vi homem na capa. Acho que bom senso vale, pois queremos informação e não apelos sexuais, pois quem compra procura informação e não fotos de homens ou mulheres semi-nus.

Paulo Pinto
ppinto@mandic.com.br

Sempre achei que as exigências de nós, assinantes e leitoras femininas da Macmania, mereciam uma atençãozinha. Finalmente chegou nossa hora! Podem até inovar mais daqui para diante, com outros modelos :-) Quero parabenizar o pessoal que produziu a capa; é criativa e passa o seu recado: uma boa propaganda do G3. O estilo da revista sempre foi mesmo diferente, bem humorado, textos bons de se ler e de qualidade. É natural sacudir os leitores um pouquinho.
A Apple vem nos sacudindo há anos :-)

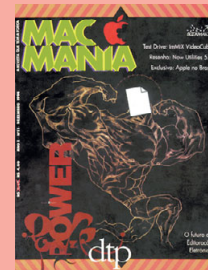
Monica Levy
levym@zaz.com.br

Levei a revista para a empresa onde trabalho, que por sinal só tem eu mais dois macmaníacos, o restante é tudo PCzeiro (você imagina como foi a gozação). Da próxima vez, vê se coloca a Tiazinha, Sheila Carvalho ou outra melhor do que aquela coisa horrível que está na capa segurando um poderoso Mac.

Rui Junior
senramichel@metalink.com.br

O homem na capa da Macmania

Nº 1

Nº 9

Nº 11

Nº 14

Para os leitores novos e os veteranos com memória fraca: não inovamos com o homem na capa da revista 57. Ele já tinha seu lugar na nossa edição de estréia, de janeiro de 94.

Eu tive que cobrir de tinta preta a foto do sujeito na capa da edição 57, para poder deixá-la em cima da minha mesa. Ela parecia uma revista gay! Que é isso? Vocês já colocaram um homem na capa da Macmania, lembram? Na número 14. E eu não me lembro de alguém ter achado aquela capa nociva. Mas um homem pelado, Não! Na capa da minha Macmania, Não!

Paulo Silveira
paulo@depechemode.com

VGS e modem no 5500

Na Macmania 57, na resenha do Connectix Virtual Game Station, foi informado que "estranhamente, num Mac 5500/250 o programa nem mesmo instalou". Isso não é verdade. Eu tenho um Mac 5500/250 e instalei o VGS, que por sinal funcionou bem com os jogos que experimentei. Aqui vai uma dica para os usuários do Mac 5500 que muitas vezes não sabem por que não escutam o som do modem ao se conectar na Internet. Para escutar o som do modem, basta ajustar a entrada de áudio para CD. Se a entrada estiver em qualquer outra entrada ou None, não é possível escutar o som do modem.

André I. Portugal
andreip@bit2000.com.br

Falamos "estranhamente" por isso mesmo. Não conseguimos descobrir por que o bicho não funcionou, já que no 6500, que possui a mesma motherboard, ele rodou (aos soquinhos, mas rodou).

Queremos o Aurélio!

Há algum tempo vocês disseram que o dicionário Aurélio estava pra ser lançado em formato compatível com Mac, porém até agora não foi. Vocês têm mais notícias? O lançamento foi adiado ou cancelado?

André Pires
andrepires@uol.com.br

Como ter correção ortográfica no Claris e no Word for Mac? Já recebi até um dicionário que a Apple Line me mandou para instalar na pasta Claris no System Folder e nada. Ele está lá, mas não funciona.

Milton Majella
mpmajella@infolink.com.br

Solicitamos que nos informem se existem corretores de texto em português compatíveis com o G3 ou iMac.

José Lauro
srcepereira@aasp.org.br

Os últimos informes são de que o Aurélio para Mac deve sair ainda no mês de abril. Acho que já está mais do que provado que os usuários estão loucos atrás dele.

O Mac na mídia

Tempestades, incêndios, naufrágios?
Salve-se quem puder!
Mulheres, crianças e Macintoshes primeiro!
Além da campanha bem bolada, o pessoal da agencia tá de parabéns pela photoshopagem.

Problemas com FreePPP

Estou trocando meu Performa por um PM 5500. Porém, estou com um problemão: não consigo configurar o FreePPP (2.6.2) de jeito nenhum. O PPP original do sistema conecta, mas o FreePPP, embora mostre a barra de progressão até "sucesso", não consegue "criar socket de conexão" com o browser.

Marcelo Bäurich
macbau@uol.com.br

Esqueça o FreePPP, use o PPP do sistema, que está funcionando e é melhor.

Memória fraca

Eu tenho um PowerMac 7100 com placa de upgrade G3 da Sonnet. Ele tem 32 MB de RAM e preciso aumentar, mas as informações que encontrei a respeito são um tanto desencontradas. Gostaria de saber se é possível adquirir um pente de 32 MB ou se eu vou ter que comprar um pente de 64 MB. Por fim, qual é a capacidade máxima de RAM para o 7100?

Ricardo I. Hermano
kassatti@solar.com.br

O 7100 vem com um pente de 8 MB de RAM SIMM soldado na placa e só permite instalar memória aos pares. Se você tem 32 MB , provavelmente seu Mac possui dois pentes de 4 MB e dois de 8 MB. Sua melhor opção é trocar os dois pentes de 4 por dois de 16 MB, ou 32 MB. A capacidade máxima do 7100 é de 136 MB. O melhor lugar para obter esse tipo de informação é baixando o freeware GURU da Newer (www.newerram.com).

O Drawing Board sumiu

A matéria "projeto de desktop", na página 9 da edição nº 54, aponta um endereço para download, só que parece que o Drawing Board theme não está mais disponível na rede. Essa informação está correta? Sabe onde posso encontrá-lo?

Sarra Jr
sarrajr@hotmail.com

A Apple proibiu a distribuição de temas de Desktop alternativos. Atualmente, não se sabe se ela desistiu de implementá-los no sistema ou se está guardando os temas para o Mac OS X.

Bomba do leitor

Aí vai a minha bomba do mês. Me disseram que existia BackOrifice pra Mac. Fui tentar usar esse treco: olha no que deu! Depois disso, só desligando o estabilizador. Eheheh!!

Pedro Garcia
pgarcia@stones.com

O futuro dos PowerBooks

Jobs revela três mercados para os laptops da Apple

O encontro anual de acionistas da Apple, realizado em março, não teve grandes anúncios em particular, mas um dos tópicos mais comentados foram o as idéias de Steve Jobs em relação a várias soluções de computação portátil.
Durante o evento, ele deu a entender que poderemos ver, num futuro próximo, três linhas de produtos distintas. A primeira, que seria uma continuação da atual série de PowerBooks G3, é voltada para os profissionais, particularmente para quem necessita de tela de 14", múltiplas baias para DVD, Zip, drive de disquete, ou seja, tudo que se pode querer do melhor laptop do mundo.
A segunda é o aparelho que até agora é conhecido pelo codinome P1, o iMac portátil, ou seja, um PowerBook para o mercado consumidor. A idéia é transpor o design colorido translúcido e as formas arredondadas do iMac para um modelo com foco mais no preço do que nos acessórios. No entanto, Jobs ressaltou que fazer um portátil bom e potente para o consumidor por menos de US$ 2 mil é algo difícil. Quem estava esperando um iMac portátil por menos de US$ 1.200 já pode ir tirando o cavalo da chuva.
A grande novidade foi a menção a uma terceira linha de produtos. Seria uma linha executiva desenhada para fechar a lacuna deixada pelos subnotebooks PowerBook 2400 e Duo, oferecendo um modelo extremamente leve, para quem precisa de uma máquina apenas para escrever e acessar a Internet. No entanto, como o segredo agora é a alma do negócio para a Apple, não foi revelada mais nenhuma informação sobre essa linha de misteriosos portáteis para executivos "road warriors", como foram definidos seus possíveis usuários (o que dá a entender que ela não vai ser nada baratinha). Nem a data de lançamento dos novos PowerBooks profissionais já anunciados foi revelada – os boatos são de que eles estarão à disposição em maio ou junho.
Para quem estava esperando o lançamento de um Pilot, Jobs foi categórico. A Apple não tem planos no momento para lançar um substituto para o falecido Newton. Ele reiterou, no entanto, que a Apple está trabalhando muito próximo da Palm para tornar o Pilot cada vez mais compatível com o Mac OS, o que pode incluir até algumas trocas de tecnologias.

Starcraft para Mac

O **Starcraft**, um dos jogos para Windows de maior sucesso em 98, chega finalmente ao Mac. Para quem não conhece, o Starcraft é a versão "Guerra nas Estrelas" do consagrado Warcraft, onde o jogador assume o papel de guerreiro estelar ou de uma de duas espécies de aliens (os Protoss ou Zergs) na busca pelo domínio do espaço. São trinta missões ao todo e, a cada etapa completada, a história vai sendo revelada. É possível jogar o Starcraft em redes locais ou através da Internet. Segundo a Blizzard, a razão do lançamento da versão foi a explosão de vendas do iMac e o aumento da plataforma. O software custa US$ 50 (nos EUA). E aguarde, porque a continuação da saga deve chegar em junho para o Mac.
Blizzard: www.blizzard.com

O espaço: a fronteira final

MacWorld agora é também distribuidora

A **MacWorld**, uma das maiores revendas Apple no país, está investindo na distribuição de softwares e produtos para Mac. As operações começaram oficialmente em março, através da Merlin Trade, e incluem a distribuição de periféricos, aplicativos, softwares e acessórios para Macintosh de empresas como Quark, Umax, LaCie e Ellipsis. Valdete Sena, diretora da MacWorld, diz que a idéia não é competir com as outras distribuidoras no mercado, mas agregar valor e oferecer um número maior de opções de produtos para os usuários de Macintosh. "Vamos procurar trazer também placas, memórias, cabos, componentes e outros equipamentos especiais que possuem uma demanda no país mas são difíceis de se encontrar."
Essa é a mais recente etapa do projeto de ampliação da MacWorld, que resolveu expandir suas atividades há cerca de três anos, quando abriu a assistência técnica MacCentris. Esta foi seguida pela criação de uma loja de varejo, uma vez que a empresa estava mais centrada no mercado corporativo. Assim surgiu a AppleStore 1, inaugurada em outubro passado no bairro paulistano de Moema. Segundo Valdete, a AppleStore 1 teve um papel importante na hora de definir quais eram as deficiências no mercado de produtos para Mac. "Com a loja, foi possível ver quais eram os principais produtos que os usuários procuravam mas não conseguiam encontrar em nenhum lugar."
Esperamos que a Merlin Trade seja mais um sinal de que as coisas vão bem no mercado de Mac, apesar de toda essa crise.
Merlin Distribuidora:
(011) 536-3631

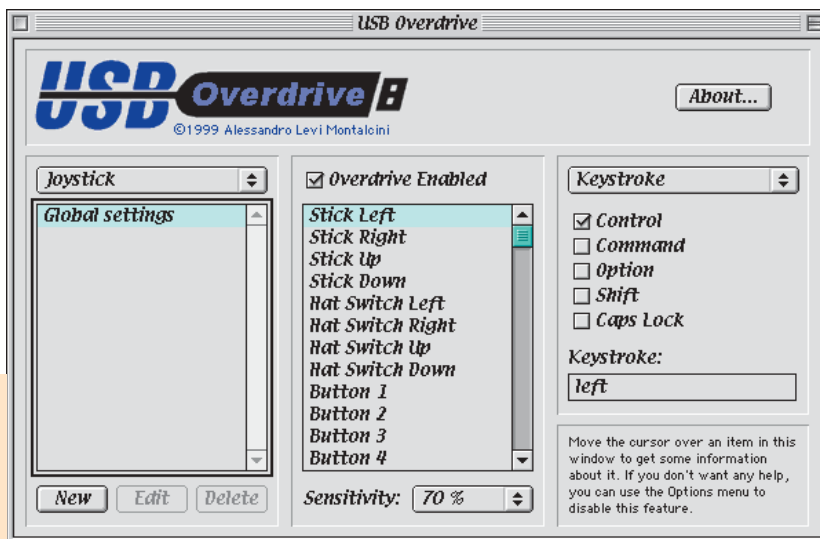
Um USB realmente universal

Conecte qualquer mouse ou joystick USB no iMac

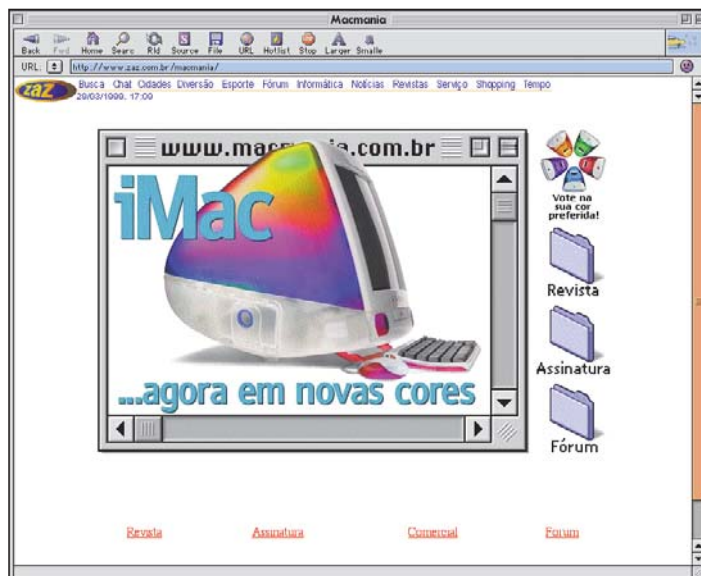
O padrão USB é muito legal, mas tente conectar um mouse ou joystick USB de PC no seu iMac sem seus drivers respectivos. Não rola. É porque o iMac só traz o driver do mouse redondinho e nada mais. Enfim, o que falta é um driver universal que faça jus ao nome USB (Universal Serial Bus). E, quando a Apple não faz o que tem de fazer, alguém tem que assumir a tarefa. Foi assim que o italiano Alessandro Levi Montalcini teve a brilhante idéia de criar o **USB Overdrive 1.0**, um driver universal USB para mouses e joysticks. Com ele, você pode pegar qualquer um desses dispositivos, mesmo os de PC, e configurá-los da maneira que lhe for mais conveniente e, o que é melhor, de forma independente. O USB Overdrive suporta até mouses com botão de scroll e possibilita configurar ações específicas para determinados botões (como Control-clique) ou então trabalhar em conjunto com as teclas de comando.

O driver permite configurar um joystick de até 16 botões, no caso de você usar as mãos e os pés para jogar. Além disso, você pode ajustar a sensibilidade de cada dispositivo de 10% a 100%. O shareware custa US$ 20 e é indicado para qualquer um que tenha mais de um dispositivo conectado ao seu iMac ou G3 azul.

USB Overdrive 1.0: www.montalcini.com/overdrive/index.html

O USB Overdrive permite configurar seus dispositivos USB como você quiser

iCab: diga não aos banners

Se você é daqueles que se irritam com banners e promoções ridículas que aparecem em trocentos sites na Internet, o seu browser é o iCab. Desenvolvido na Alemanha, o software tem todas as principais features dos outros dois conhecidos browsers, com a vantagem de trazer filtros de imagens que podem evitar que banners pentelhos atrapalhem sua navegação. Você também pode filtrar as imagens por tamanho e até configurar seus próprios filtros. O iCab é bem parecido (mas muito menor) com o Internet Explorer, incluindo o Download Manager e o recurso AutoComplete. A versão preview do produto está disponível para download em inglês e alemão. Vale conferir.

iCab: www.icab.de

Com menos de 1 MB, o iCab faz quase tudo que os outros fazem

Lá vem o novo Bryce

A MetaCreations está lançando o **Bryce 4**, nova versão do seu criador de mundos e paisagens em 3D (ver seção Workshop desta edição). Entre os recursos adicionados à nova versão, estão a exportação de texturas de terrenos para as aplicações 3D mais populares, um preview de animação mais eficiente, importação de novos formatos de arquivo, uma nova ferramenta chamada Sky Lab e melhor capacidade de exportação HTML. O preço é US$ 199, nos Estados Unidos.

Metacreations: www.metacreations.com

Rio MP3 Player terá versão USB

Em dois ou três meses, a Diamond Multimedia estará lançando uma versão atualizada do **Rio**, seu player de MP3, que virá com uma porta USB e drivers para Mac. É possível que os modelos venham em diferentes cores para combinar com os iMacs, mas essa informação não foi confirmada pela Diamond. O negócio é aguardar e ver no que dá.

Diamond: www.diamondmm.com

Palavra de coreano

Precisa escrever em coreano? O **HanMac Word** é um processador de textos da HanMac Software of Korea, uma empresa que desenvolve aplicações Mac e XTensions de QuarkXPress. A aplicação está em inglês, mas você pode escrever também em coreano ou japonês (as versões japonesas são chamadas I-Write e HanMac Word-J), desde que o Language Kit próprio esteja instalado. O preço de US$ 35 é bem camarada para uma aplicação desse tipo.

HanMac: www.hanmac.com

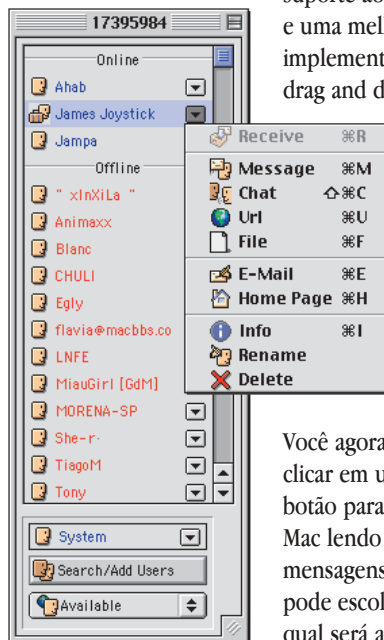
Sony anuncia Spressa USB

A Sony anunciou o lançamento do **Spressa USB**, um gravador de CD-R e CD-RW que é USB, podendo ser usado no iMac e nos novos G3. Com velocidades de 4x para CD, 2x para CD-RW e 6x para leitura de CD-ROM, o Spressa virá com um pacote de softwares para gravação e custará US$ 399 nos EUA.

Sony: www.sony.com

Dê uma cara de Mac ao seu ICQ

Nova versão e patch dão uma garibada no programa

Usuários de **ICQ** já podem comemorar. A nova versão do programa da Mirabillis (agora da AOL) está bem mais estável e já começa a ter algumas funções exclusivas do Mac OS.
As principais novidades do ICQ 1.7.2 são o suporte ao Speech e uma melhor implementação do drag and drop.

Você agora pode clicar em um botão para ouvir o Mac lendo suas mensagens (você pode escolher qual será a voz nas preferências de Speech) e pode arrastar arquivos para o programa na hora de mandá-los para outro usuário.
Essa ainda não é a versão do ICQ que os macmaníacos merecem. Estão faltando funções importantes que existem na versão Windows, como o History, por exemplo, que mostra um relatório das mensagens trocadas. E os bugs, apesar de menos freqüentes, ainda existem.
Mas, se a Mirabillis não se mexe, os usuários se mexem por ela. Um japonês (que prefere ser conhecido como OSA) decidiu que não agüentava mais a cara feia e os ícones esquisitos do ICQ e criou um patch para modificar os mesmos. O **ICQ Platinum Lite** dá uma bela melhorada na cara do programa, tirando aquele ar pecezista. Vale a pena conferir.
E, para terminar, mais uma novidade ICQuista. O ICQ Java 1.0.1 é um programa que torna possível rodar o ICQ For Java no Macintosh, desde que você tenha instalada a nova máquina Java virtual da Apple, o MRJ 2.1.1. Na verdade, não há muita razão para você usar o ICQ For Java, já que ele está ainda mais atrasado que a versão Mac. Mas vale pela curiosidade.

Onde encontrar:
ICQ for Mac: www.icq.com/pub/mac/chat/ICQ_PPC_Installer.hqx
ICQ Platinumizer 2.0: www.linkclub.or.jp/~osa/mg/icq/detail-e.html
ICQ Java 1.0.1: ftp://ftp.macintosh.ru/pub/Internet/ICQJava_for_Mac/

Vírus Melissa invade a Internet

Um novo vírus, batizado de **Melissa**, fez com que a Internet se voltasse contra seus próprios usuários, atolando milhares de computadores com emails inúteis. O vírus fez sua première na última sexta-feira de março e, logo na segunda-feira, já tinha se disseminado através da Internet para mais de 100 mil computadores.
O vírus pode ser identificado pela linha de subject, que diz Important message from... (mensagem importante de...), e o texto da mensagem diz Here is that document you asked for... don't show it to anyone else (aqui está o documento que você pediu para... não mostre para mais ningúem). A mensagem vem com um attachment de Word que, uma vez aberto, dispara uma macro que lê o address book do usuário e manda uma mensagem infectada para as 50 primeiras pessoas da lista. Isso só acontece se o usuário estiver utilizando o Outlook. O Melissa contém ainda um vírus de macro que desabilita a mensagem que alerta a presença de macros.
Felizmente, o vírus não funciona em sistemas Mac OS. No entanto, o seu computador pode servir de hospedeiro para o Melissa, que vai infectar todos os documentos de Word que forem criados. Se um desses arquivos for enviado para alguém que use PC, o virus será incluído no pacote também. Agora, quem estiver utilizando o Virtual PC ou algo do gênero para rodar o Outlook de PC poderá ver o vírus em ação.
No momento em que você estiver lendo este texto, é provável que o vírus já esteja sob controle. De qualquer maneira, diversos desenvolvedores de software antivírus, como a Network Associates, a Symantec e a Trend Micro, já tinham colocados updates em seus sites que eram capazes de detectar e eliminar a ameaça.
O fenômeno já foi considerado a maior propagação de um vírus cibernético da história, causando a paralisação temporária de redes corporativas nos EUA, a fim de evitar uma maior disseminação da praga.

Apple investe em Macs usados

Com a valorização do dólar, os preços dos Macs ficaram bem salgados. Já prevendo a inevitável queda nas vendas, a **Apple** resolveu não ficar de braços cruzados enquanto as coisas não melhoram e decidiu investir no mercado de Macs usados. Mais do que isso, o usuário agora poderá dar seu Mac antigo como parte do pagamento na hora de comprar um novo em qualquer revenda Apple do Brasil. Os Macs usados vão para a Sector Informática, que dará uma garibada nas máquinas, instalando também o Mac OS 8.5. Após esse processo, os Macs usados estarão disponíveis nas revendas autorizadas, inclusive na Sector, e terão três meses de garantia. Ou seja, finalmente teremos um mercado de máquinas usadas com regras definidas. Os preços de compra e venda são tabelados pela própria Apple. No entanto, só serão aceitos modelos Power Macintosh (confira a lista nesta página com as máquinas aceitas) como parte do pagamento na compra dos novos G3 azuis.
Ah, e não se esqueça de que os preços da tabela são para computadores em bom estado e na configuração original. A lista de Macs aceitos como parte de pagamento na compra de novos estará sendo constantemente atualizada no site da Apple, www.apple.com.br/tradein/tradein.htm

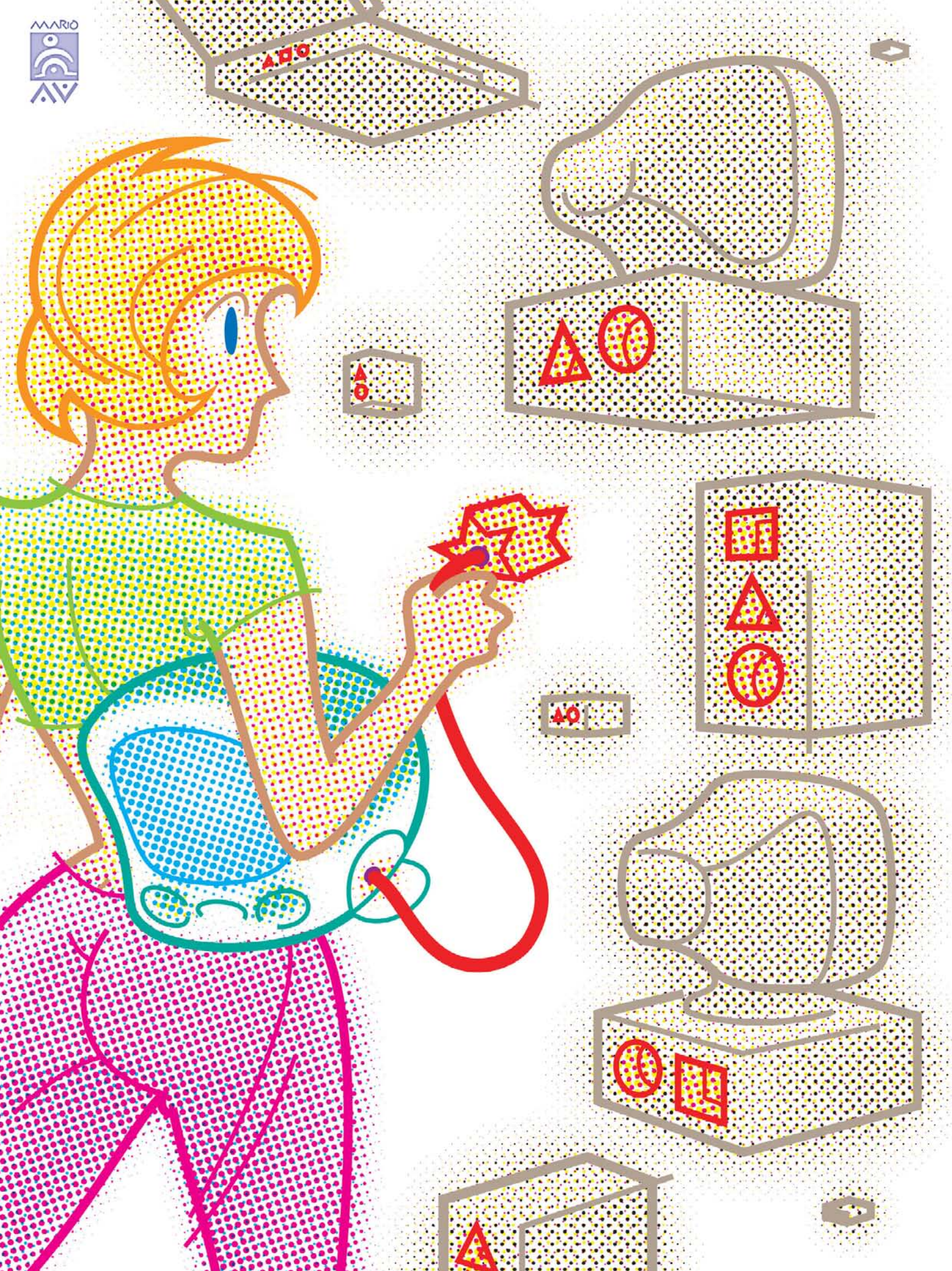
Sector Informática: (011) 268-4988
www.sector.com.br

Modelos Apple aceitos na troca por novos

Modelo (apenas CPU)	Preço de compra	Preço de venda
Power Macintosh G3 333 MHz minitorre	R$ 3.100	R$ 4.040
Power Macintosh G3 300 MHz minitorre	R$ 2.400	R$ 3.140
PowerBook 3400	R$ 2.200	R$ 2.880
Power Macintosh G3 300 MHz desktop	R$ 2.100	R$ 2.750
Power Macintosh G3 266 MHz minitorre	R$ 1.800	R$ 2.370
Power Macintosh G3 266 MHz desktop	R$ 1.500	R$ 1.990
Power Macintosh G3 233 MHz desktop	R$ 1.300	R$ 1.730
Power Macintosh 9600/300	R$ 1.500	R$ 1.990
Power Macintosh 9600/200	R$ 1.300	R$ 1.730
Power Macintosh 8600/200	R$ 1.300	R$ 1.860
Power Macintosh 8600/300	R$ 1.400	R$ 1.730
Power Macintosh 7300/200	R$ 900	R$ 1.220
Power Macintosh 9500/150	R$ 800	R$ 1.090
Power Macintosh 9500/132	R$ 750	R$ 1.030
Power Macintosh 8500/150	R$ 750	R$ 1.030
Power Macintosh 7600/132	R$ 700	R$ 960
Power Macintosh 8500/132	R$ 700	R$ 960
Power Macintosh 8500/120	R$ 700	R$ 960

A nova língua dos bytes

A terminologia dos computadores vai ficar mais precisa. E engraçada. A **International Electrotechnical Commission**, que cria os padrões para as tecnologias eletrônicas, está adotando novos prefixos para descrever valores de dados. O novo termo “kibibyte”, por exemplo, vai descrever mais precisamente o número de bytes num kilobyte – que em vez de ser 1000, como muita gente pensa, significa 1024 bytes (ou 2 elevado à décima potência). Isso acontece porque os prefixos atualmente empregados – kilo, mega, giga etc. – representam potências de 10, em vez do sistema binário utilizado pelo código dos micros. Assim, a comissão vai passar a utilizar os termos kibi, mebi, gibi, tebi, pebi e exbi para expressar múltiplos binários crescentes (210, 220 etc.). Mas fica a pergunta: será que essa onda vai pegar?

MARIO

Botando Macs e PCs para conversar

por Gil Barbara*

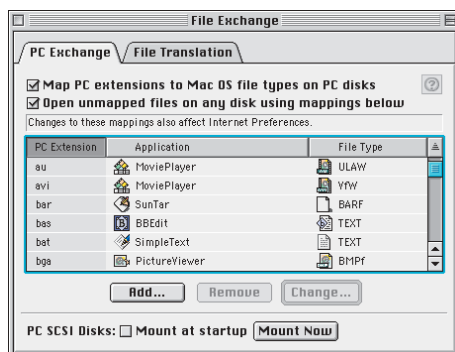
Por mais que alguns macmaníacos xiitas teimem em não querer ver isso, a verdade é uma só: o Mac é uma plataforma minoritária. Essa afirmação em si não representa uma desvantagem. Afinal, existem várias vantagens em não ser o maior: uma integração melhor entre hardware e software, plug & play de verdade, menor incidência de vírus etc. Mas, cedo ou tarde, você acaba tendo que trocar arquivos entre seu Mac e um PC, ou conectar Macs e PCs numa mesma rede. Isso pode ser uma tarefa simples como tirar um disquete de um drive e colocar em outro, ou pode representar uma enorme dor de cabeça. Tudo depende do uso ou não da ferramenta certa e de alguns conhecimentos básicos. Vamos fazer aqui um apanhado de dicas e truques para melhorar a sua conectividade multiplataforma. Quem sabe você não se anima a pegar aquele PC que ficou pegando poeira depois que você comprou o seu iMac e não resolve usá-lo em uma mini-redezinha doméstica? Ou decide finalmente integrar os Macs e PCs de sua empresa em uma rede única? Como você vai ver, a coisa pode ser bem mais fácil do que parece.

Sistemas de arquivo

A principal incompatibilidade entre Macs e PCs é o fato de seus sistemas operacionais utilizarem métodos muito diferentes para guardar os arquivos nos discos (os chamados ***file systems*** ou sistemas de arquivo). No Mac OS, cada arquivo pode ser dividido em duas partes independentes: o ***data fork***, que contém dados não-estruturados (ou seja, cuja estrutura não é reconhecida diretamente pelo Mac OS) e o ***resource fork***, que contém dados estruturados em formatos especiais. Um resource fork pode conter ícones, sons, atributos de recursos visuais e itens que descrevem o formato do data fork, além de (no caso do arquivo ser um programa e não um documento) código executável, menus, caixas de diálogo e placas de alerta. E daí? É que o Windows e o DOS só reconhecem o data fork, jogando fora o resource fork.
Outra coisa bem diferente nos dois sistemas é maneira como eles identificam o **tipo** de um arquivo (texto, imagem, som

etc.). No Mac há atributos de arquivo que inexistem no DOS/Windows, entre os quais duas siglas de quatro caracteres, normalmente invisíveis para o usuário, denominadas ***Type*** (tipo do arquivo) e o ***Creator*** (tipo do programa que o criou).
No Windows só existe a identificação do tipo do arquivo (equivalente ao Type do Mac), por meio de uma extensão de três letras anexada ao fim do nome, como .DOC, .TXT etc.
Por usar informações de tipo e criador independentes, o Mac permite que você tenha, por exemplo, vários documentos de texto com criadores diferentes (Word, WordPerfect, SimpleText, Nisus Writer etc.). No Windows só dá pra ter um: aquele que é associado à extensão do arquivo.

File Exchange

A integração do Mac com o Windows fica mais fácil a cada nova versão do Mac OS. O painel de controle **File Exchange**, substituto do PC Exchange no Mac OS 8.5, é uma prova disso. Como seu antecessor, ele permite associar extensões de arquivos de PC a determinados programas no Mac. Assim, você pode determinar que qualquer documento com a extensão .JPG seja aberto no PictureViewer, por exemplo. O File Exchange ainda possibilita configurar como se dará a tradução (*file translation*) de arquivos de PC para Mac. Em outras palavras, é possível estabelecer que um arquivo MPEG criado pelo Adobe Premiere no PC seja sempre aberto pelo MoviePlayer no Mac. Isso é interessante para quem trabalha com arquivos criados em programas de PC cujos correspondentes de Mac não estão instalados.

Dicas e truques de conversão

Existem algumas regras básicas para quem quer trocar arquivos entre Macs e PCs:

•Deixe o Mac fazer o trabalho sujo. Sempre que possível, salve suas imagens e textos em formatos de PC e coloque as extensões do DOS nos nomes. O Windows 95/98/NT continua dependendo das extensões para reconhecer os arquivos. (Não se engane: quando o Windows não exibe as extensões nas listas de nomes, é apenas porque elas estão ocultas; isso é uma opção do sistema). A única novidade é que, desde o 95, as extensões podem ter mais de três letras e os nomes podem ser mais extensos que os 8 caracteres do DOS.

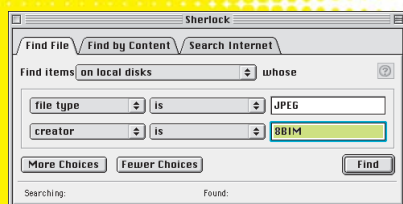
•Quando for enviar arquivos para um PC via Internet, comprima seus arquivos em .ZIP. Se for passar em disquetes ou outra mídia removível, use sempre discos formatados para PC (DOS) e se possível, formate os discos num PC e não no Mac.

•Procure usar os mesmos programas nas duas plataformas. Um arquivo de Word de Windows será mais facilmente aberto pelo Word no Mac do que por qualquer outro programa.

•Pode ser que você consiga abrir um texto de PC no Mac, mas com os caracteres acentuados totalmente bagunçados. Isso ocorre porque a tabela de caracteres ASCII não é igual para as duas plataformas. Para corrigir este tipo de erro você pode usar o shareware **ASCII Converter**, de Marco Bambini (www.geocities.com/SiliconValley/Network/7185).

•Arquivos com nomes longos no Windows provavelmente vão aparecer truncados no Mac. Procure não dar nomes com mais de 32 caracteres aos arquivos que você for passar do PC para o Mac. (É provável que, com o Mac OS X, essa limitação desapareça.)

Quem é quem nesse troca-troca

Para facilitar a vida de quem costuma transportar arquivos entre Mac e PC, resolvemos listar os formatos mais utilizados nas duas plataformas e as suas extensões correspondentes. Assim, será possível nomear os seus arquivos no Mac de forma que o Windows encontre sempre os aplicativos corretos para eles.
Para descobrir a informação de Type ou Creator de um arquivo, basta jogá-lo sobre a janela do Find File (Sherlock, no Mac OS 8.5) com o menu pop-up da esquerda posicionado em Find by Type ou Find by Creator.
O Type e o Creator podem ser modificados com o auxílio de alguma ferramenta como o ResEdit ou o FileTyper (uma coisa muito perigosa de se fazer). Todos os Types e Creators têm quatro caracteres; os de três incluem um indicador de espaço (como em BMP_). Os códigos mostrados à direita são os mais conhecidos e usados pelas duas plataformas. Quando você for levar um arquivo para o PC, basta renomear de acordo com a terminação correspondente na tabela.

Por documento	Type no Mac	Extensão no PC
Página da Web	HTML	.HTM
Imagem GIF	GIFF	.GIF
Imagem JPEG	JPEG	.JPG
Imagem TIFF	TIFF	.TIF
Imagem PICT (Mac)	PICT	.PIC
Imagem BMP (PC)	BMP	.BMP
Trilha MIDI	MIDI	.MID
Áudio AIFF	AIFF	.AIF
Áudio WAVE (PC)	WAVE	.WAV
Movie do QuickTime	MooV	.MOV

Por aplicativo	Creator no Mac	Extensão no PC
MS Word 98	MSWD	.DOC
MS Excel 98	XCEL	.XLS
MS PowerPoint 98	PPT3	.PPT
Adobe Photoshop	8BIM	.PSD
Adobe Illustrator	EPSF	.EPS
Adobe PageMaker 6	ALB6	.PM6
Adobe Premiere	PROJ	.PPJ
QuarkXPress	XDOC	.QXP
Macromedia FreeHand 8.0	AGD5	.FH8
FileMaker Pro	FMPR	.FMP
SimpleText	TEXT	.TXT

Softwares que dão uma mãozinha

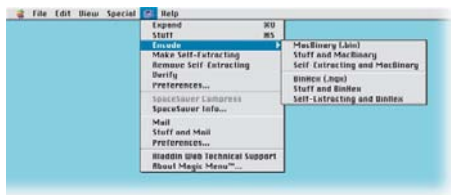
Foi-se o tempo em que trocar arquivos entre Macs e PCs era uma novela mexicana, principalmente para os usuários de Windows. O toma-lá-dá-cá entre Macs e PCs já conta com vários utilitários que permitem uma integração fácil e transparente entre as duas plataformas. Em tempos em que a Internet não é tudo, mas é 100%, como diria o Falcão, essas aplicações são fundamentais para o usuário da era globalizada.

StuffIt

Um programa mais do que básico para qualquer Mac é o **StuffIt**, da Aladdin, que se encontra atualmente na versão 5.1 e tem a grande vantagem de agora contar também com uma versão para Windows, garantindo uma perfeita integração entre os dois mundos.

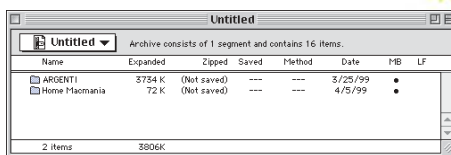
O **StuffIt Expander**, versão do programa que expande mas não comprime, é freeware para o Mac e custa US$ 20 para o Windows. É capaz de descompactar os mais diferentes padrões de compressão, incluindo .ZIP, .ARC e .TAR, além dos tradicionais .HQX, .SIT e .BIN.

O **StuffIt Deluxe** é a versão comercial e completa do produto para Mac (US$ 79,95). Traz outras ferramentas, como o DropStuff, que permite a compactação de arquivos via drag and drop, e tem uma interface estilo Finder para navegar dentro dos documentos "estufados" sem precisar descomprimi-los. Você pode descompactar itens isolados desse documento e adicionar outros.

Outro feature do StuffIt Deluxe, reminiscente do finado DiskDoubler, é o True Finder Integration, que adiciona ao Finder e ao menu contextual uma lista permanente de funções do StuffIt, além de permitir comprimir qualquer coisa teclando ⌘S no Finder. É possível até comprimir um arquivo ou pasta simplesmente renomeando-o para algo terminado em .SIT. Tudo isso é compatível com o Mac OS 8.5.

Com o StuffIt é possível codificar e decodificar arquivos AppleSingle, BinHex, MacBinary, Unix Compress e uuEncode, fazer a conversão de ASCII para Binary (e vice-versa) e converter textos para os formatos Mac, PC e Unix.

O DropStuff também tem versão para Windows e custa US$ 20.

ZipIt

Se você quer ter a possibilidade de comprimir arquivos no formato mais popular do PC, o .ZIP, a melhor opção é o **ZipIt**. Esse shareware de US$ 15, 100% compatível com o PKZip e o WinZip do PC, mantém toda a hierarquia original das pastas comprimidas.

O ZipIt também sabe criar múltiplos segmentos de um documento comprimido para poder dividi-lo em vários disquetes.

MacLink Plus DeLuxe 10

Uma grande perda para os usuários de Mac foi a decisão da Apple de não incluir mais o **MacLink Plus**, da DataViz, junto com o sistema a partir do Mac OS 8.5, justamente no momento em que o programa deu uma boa melhorada. Se você realmente quer traduzir qualquer documento de PC para o Mac, o **MacLink Plus DeLuxe 10** (US$ 99,95) é a resposta. E, mais do que fazer a tradução entre plataformas, ele também traduz de aplicativo para aplicativo, de modo que você poderá abrir praticamente qualquer documento em seu programa preferido.

Enfim, o MacLink Plus Deluxe é a única maneira de, por exemplo, abrir integralmente um documento criado no Word 97 sem a necessidade de ter o Office 98 instalado no seu Mac. E o melhor disso tudo é que a conversão pode ser feita bidirecionalmente, de modo que você pode criar um arquivo no Mac e portá-lo para o PC sem grandes dramas.

Mac no Windows

A integração Mac-PC não é um privilégio apenas dos usuários de Macintosh. Existem pelo menos três programas que possibilitam que usuários de Windows leiam arquivos e mídias de Mac.

Um deles é o **MacOpener 4.1** (US$ 59,95) da DataViz, que roda em Windows 95, 98 e NT 4.0. Ele é capaz de ler, gravar dados e formatar discos no formato Mac.

A DataViz oferece outra opção ainda mais poderosa para os pecezistas: o **Conversions Plus** (US$ 99,95), que é basicamente a versão do MacLink para Windows. Ele contém todos os recursos do MacOpener e ainda possibilita abrir arquivos criados em programas que você não possui. Com isso, é possível, por exemplo, abrir um arquivo do ClarisWorks de um usuário de Mac no Word, segundo o fabricante.

Se você necessita trabalhar com arquivos de Mac ou discos de Mac no seu PC enquanto retém a formatação Mac, você talvez queira o **MacDrive 98**, da Media 4 Productions. Ele permite usar um PC para a tarefa de copiar e formatar discos de Mac, liberando o seu Mac para tarefas mais interessantes. O produto é capaz de acessar qualquer mídia no formato Mac e até mesmo CDs gravados com múltiplas sessões.

Tanto o MacDrive quanto os produtos da DataViz incluem suporte ao menu contextual.

Onde encontrar os softwares

- **StuffIt:** www.aladdinsys.com
- **MacLink Plus DeLuxe 10, MacOpener 4.1** e **Conversions Plus:** www.dataviz.com
- **MacDrive 98** (US$ 70): www.media4.com
- **DAVE 2.1** (US$ 149): www.thursby.com
- **PC MacLan for Windows 98** (US$ 199) e **PC MacLan for Windows NT** US$ (249): www.miramarsys.com
- **NetPresenz** (US$10): www.share.com/peterlewis/netpresenz/index.html
- **ZipIt:** www.awa.com/softlock/zipit
- **FTP Explorer** (US$30): www.ftpx.com/download.html
- **Connectix:** www.connectix.com
- **Lismore:** www.lismoresoft.com
- **Passport:** www.passportnet.com.br

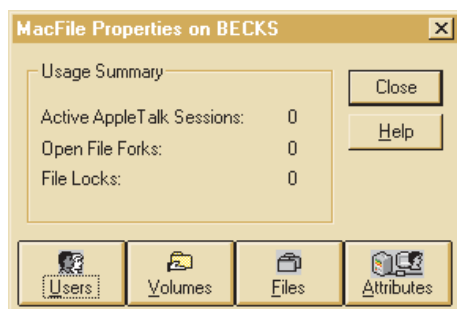
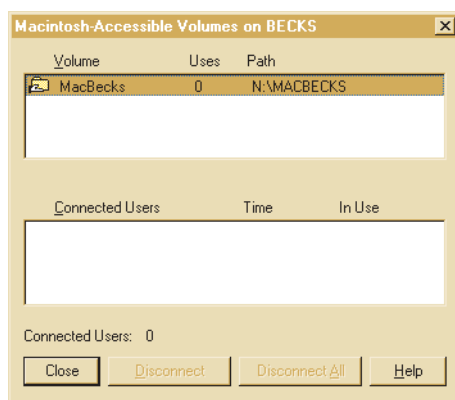
Como ligar Macs e PCs via rede

Existem várias alternativas para ligar Macs e PCs em rede. O único requisito fundamental é que as máquinas de ambas as plataformas possuam portas **Ethernet 10Base-T** (que vêm embutidas nos modelos de Power Mac mais profissionais e no iMac). Provavelmente, você também irá precisar de um ***hub***, caixinha encarregada de administrar o tráfego de dados entre as portas Ethernet de vários computadores. A não ser que se queira ligar apenas um Mac e um PC entre si, caso em que o melhor jeito é apelar para uma gambiarra conhecida como ***crossover cable*** (também chamado de cabo cruzado ou cabo micro-a-micro), facilmente encontrado em lojas de informática. Com ele é possível ligar duas máquinas por um cabo com conectores RJ-45 (aqueles que parecem plugs telefônicos mais largos), sem precisar de nenhum hub.

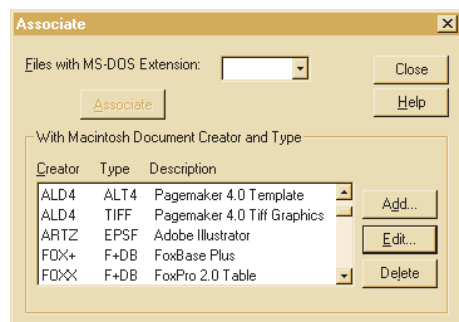
Usuários de redes **Windows NT Server** não precisam de nenhum software adicional. Podem utilizar o suporte a AppleTalk que o próprio sistema da Microsoft traz embutido, que faz os Macs enxergarem servidores NT e impressoras como se estivessem em uma rede AppleTalk.

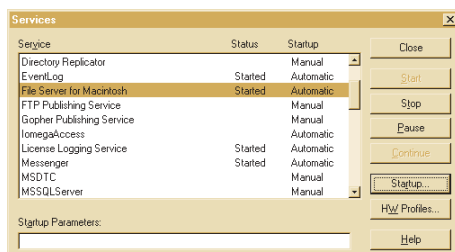
A Apple até que tem uma ótima solução multiplataforma com o **AppleShare IP 6.1**. É um software servidor mais rápido e muito mais fácil de configurar que qualquer NT, aceita clientes Windows e tem suporte para a integração com redes NT. Mas, se o Mac já é uma minoria no mercado de computadores desktop, sua presença no mercado de servidores é praticamente nula. O **Mac OS X Server**, lançado em março nos EUA, é a atual aposta da empresa para tentar virar esse jogo *(leia mais sobre o Mac OS X Server no MacPRO desta edição).*

Usando o Windows NT como servidor de Macs

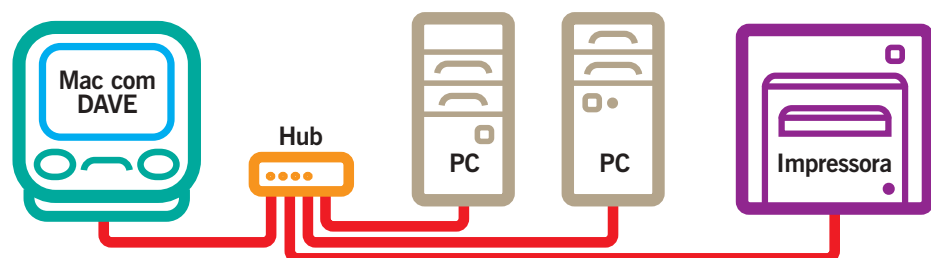
Se o suporte ao AppleShare foi instalado no Windows NT, o ícone ao lado deverá aparecer no Painel de Controle (Control Panel) do NT 4.
Clicando nesse ícone, aparece a seguinte janela:

Se o ícone estiver lá, mas essa janela não aparecer, é porque o serviço File Server for Macintosh não está rodando. Veja mais adiante o ícone do painel de controle usado para ativar serviços e a sua respectiva janela.
Clicando em Users, aparece uma lista dos usuários de Mac conectados. Clicando em Volumes, aparece esta janela:

Para criar um volume é preciso usar a velha interface do File Manager, que nos dias de hoje não se usa para mais nada (o programa fica em \winnt\system32\winfile.exe):

O menu MacFile só aparece no File Manager se o suporte ao AppleShare estiver instalado.
No NT, um “volume AppleShare” nada mais é que uma pasta especialmente designada. Nessa pasta, os arquivos podem ter nomes longos (como no resto do Windows...) e até mesmo resource forks (que não são acessíveis a partir dos PCs). Em suma, não haveria como um usuário de Mac perceber que está conectado

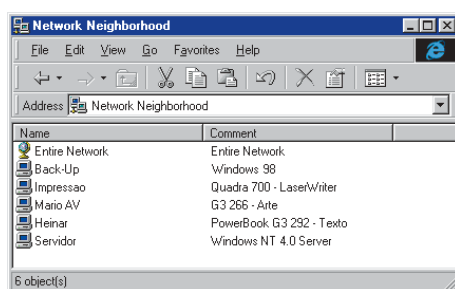
a um servidor NT, não fosse o logo do Windows no feioso ícone que aparece no Desktop do Mac representando o volume compartilhado. Além de permitir criar volumes e definir permissões de acesso, o menu MacFile dá acesso a caixa de diálogo abaixo,

na qual o administrador define o mapeamento entre Creator/Type e extensão.

O ícone ao lado é do item do Control Panel que permite controlar o início ou término dos serviços do servidor. O serviço assinalado na respectiva caixa de diálogo é de AppleShare:

Mas, para quem precisa de uma integração verdadeira entre as duas plataformas (com todos os Macs enxergando todos os PCs e impressoras da rede e vice-versa), a melhor pedida é usar um de dois softwares dedicados a isso: o DAVE e o PC MacLan. Infelizmente, esses dois programas sensacionais não têm distribuição no Brasil, só podendo ser comprados diretamente do fabricante nos EUA. Para quem precisa de uma solução mais barata (leia-se "grátis"), damos mais adiante a dica de como ligar um Mac e um PC pelos protocolos padrões da Internet.

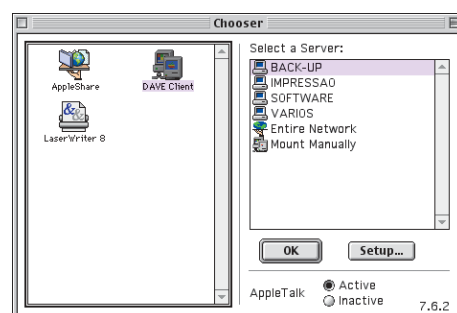
LUCIANO RAMALHO luciano@magnet.com.br

Ligando um Mac a uma rede PC

Se o seu objetivo é conectar um Mac a uma rede de PCs, na qual ambos os lados possam compartilhar arquivos sem problemas, você vai acabar esbarrando no **DAVE**, da Thursby. A versão 2.0 do DAVE, recentemente upgradeada para 2.1 para se compatibilizar com o Mac OS 8.5, trouxe grandes melhorias ao programa. Ele agora permite o acesso nos dois sentidos (as versões anteriores permitiam aos usuários de Mac acessarem discos de PC, mas não traziam ferramentas para os usuários de PC manipularem os arquivos de Mac) e, mais importante, suporte ao protocolo TCP/IP, o padrão da Internet que está se tornando cada vez mais comum em redes corporativas (intranets).

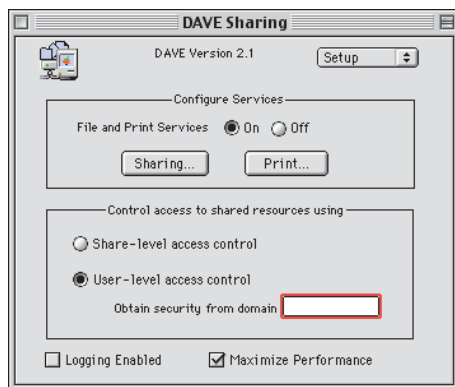
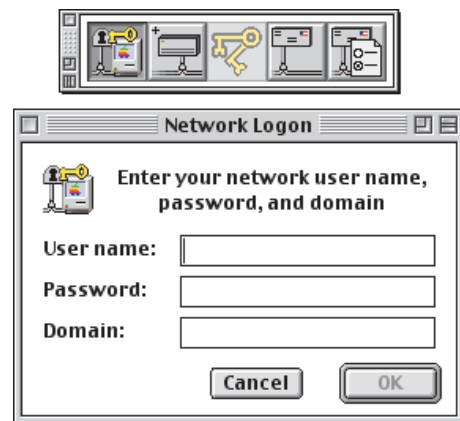
Tudo isso é feito sem nenhum software ou hardware adicional nos PCs e com uma interface familiar nos dois lados.

Os usuários de Windows enxergam o Mac como se ele fosse um outro PC na janela Network Neighborhood (Ambiente de Rede) do Windows, com o mesmo esquema de senhas e privilégios de acesso normalmente usados. Administradores de rede acostumados com os protocolos do Windows vão se sentir em casa com o DAVE.

O único problema é que ele exige uma licença diferente para cada Mac na rede, o que, dependendo do volume de máquinas, pode se transformar em uma alternativa onerosa.

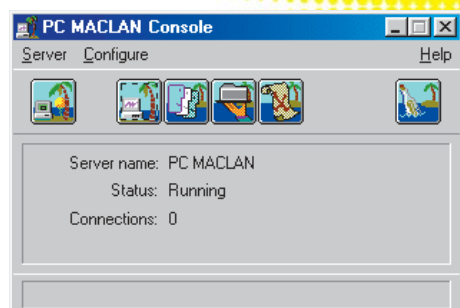
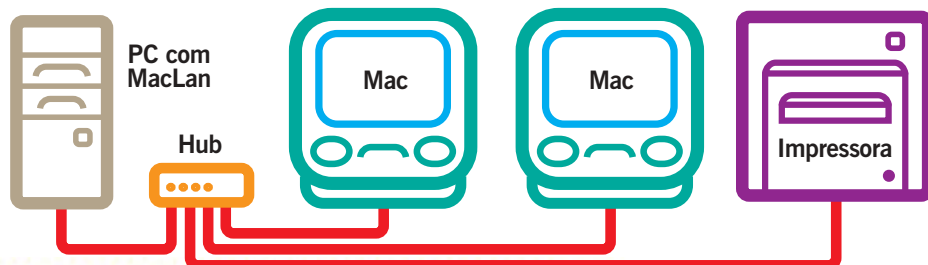
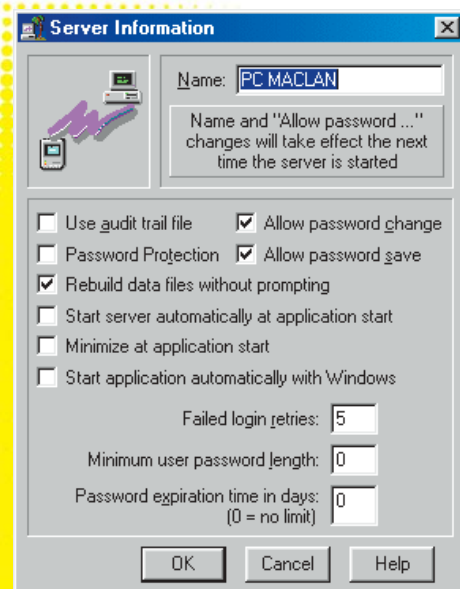
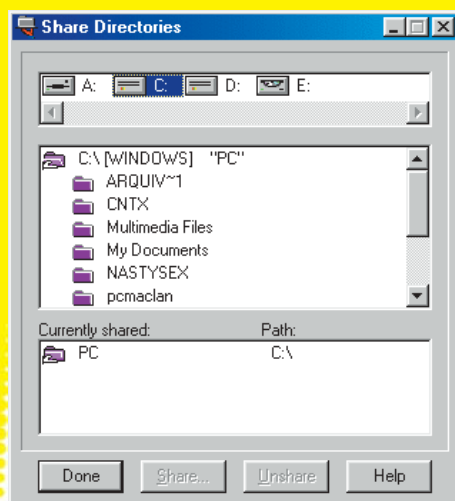
No Mac a utilização do DAVE também é bem simples, já que ele usa uma extensão do Chooser (DAVE Client, que é similar ao AppleShare) para acessar os PCs e outros Macs que estiverem usando o DAVE.

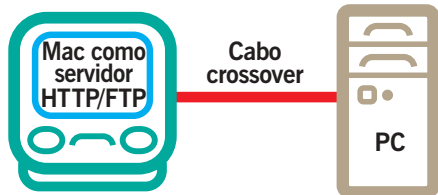
Por usar TCP/IP em vez de AppleTalk, a conexão é muito mais estável. Você também vai poder usar as impressoras PostScript da rede PC, usando o DAVE Print Client e o driver LaserWriter 8.

O DAVE pode ser instalado em qualquer Mac com chip a partir do 68020, Mac OS 7.5 ou posterior, 8 MB de RAM e MacTCP ou Open Transport 1.1. Funciona com Windows 95, 98 e NT. Além de permitir que os PCs troquem arquivos e acessem impressoras PostScript ligadas aos Macs, ele deixa os Macs se comunicarem via TCP/IP em vez do AppleTalk.

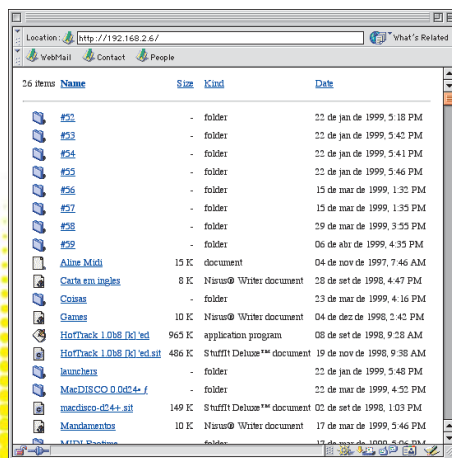
A configuração é simples, desde que você convença o seu administrador de rede a lhe dar uma ajudinha com as informações necessárias. É preciso saber o *host name*, o *gateway* e o seu número IP (caso não esteja numa rede DHCP – Dynamic Host Configuration Protocol – que configura automaticamente o servidor e toda a rede TCP/IP). E também precisa ter login e senha previamente configurados no servidor. Ao conectar, configure o painel de controle TCP/IP com esses dados. Escolha a conexão via Ethernet, coloque o ▶

gateway no campo Router e, caso você acesse a Internet via rede, ponha o *name server* e *search domain* com os dados do provedor/*proxy server*. Depois, abra o control panel NetBIOS (que é instalado por default) e ponha seu nome, o *host name* no campo Workgroup e a descrição que quiser. Feito isso, abra o Chooser, selecione o DAVE Client e tente entrar em algum computador remoto.
Se der errado, confirme os seus dados com o seu administrador e refaça o setup. Se rolou, só falta compartilhar o seu disco através do DAVE Sharing, usando as senhas do servidor NT para definir quem terá

(ou não) acesso aos seus arquivos.
O DAVE também instala o programinha DAVE Access, por onde você faz *logon* na rede Windows e não precisa ficar entrando com a sua senha toda vez que for acessar um disco por ele. Mande bala uma vez e boa sorte.

Ligando um PC a uma rede Mac

E se for o inverso? Você tem que ligar um PC em uma rede Mac? A melhor escolha nesse caso é o **PC MacLan**, da Miramar.

Apesar de ser um pouco mais caro que o DAVE, ele não exige tanto conhecimento sobre a configuração de uma rede Windows. O MacLan nada mais faz do que implantar o protocolo de rede AppleTalk no Windows, possibilitanto a troca de arquivos e acesso a impressoras entre as duas plataformas.

Ou seja, os PCs podem desfrutar da facilidade de uso de uma rede AppleTalk – com um único senão. Em redes com vários Macs e PCs, na qual os usuários também precisem de uma conta de acesso no NT, os administradores terão que criar duas contas para cada usuário. A Miramar deve lançar ainda este ano uma versão TCP/IP do PC MacLan, que deverá solucionar esse problema.
O **PC MacLan for Windows NT** adiciona o suporte ao AppleTalk (existente no Windows NT Server 4.0) ao

NT Workstation, permitindo que ele funcione como um servidor AppleShare. A instalação é simples, sem nenhum cuidado especial, exigindo apenas um conhecimento básico do Windows e do Mac OS. O instalador atualiza sozinho os arquivos necessários e adiciona o AppleTalk Client ao painel de controle Network do Windows. Daí é só abrir o servidor e configurar seus usuários e os discos/pastas que quer compartilhar.

Aí é só dar Start. Simplérrimo!
Uma das coisas mais legais desse programa é o plug-in **PC Migrator**, que já copia os arquivos do Mac para o PC com a extensão correta no nome, seguindo o padrão de nomenclatura do DOS (8+3 caracteres) e também faz o inverso usando o File Exchange.

Ligando só um Mac e um PC entre si

Bom, se a sua necessidade não envolve uma grande rede de Macs ou PCs, mas apenas ligar um simples Mac a um pezezinho, não vale a pena ficar investindo em grandes softwares e em parafernália de rede. A solução mais barata é usar o protocolo universal da Internet, o TCP/IP. Essa solução já está embutida no Mac através do **Personal Web Sharing**, integrado ao sistema desde o Mac OS 8. Com ele, você transforma seu Mac num mini-servidor Web que pode ser acessado por um browser qualquer no PC. Assim, qualquer um pode ter um site no ar, ainda que lento e com um número IP móvel. O Personal Web Sharing é um simples painel de controle, no qual só é necessário indicar a pasta a ser compartilhada – seja na rede de sua empresa ou através da Internet –, identificar o documento HTML que vai servir como sua home page (se não tiver, ele usa o Personal NetFinder, que funciona muito bem) e clicar no botão Start.

Depois é só divulgar o seu endereço IP, apresentado pelo painel, e navegar no seu Mac pela Web.

É possível configurar os tipos de MIME e ações, assim como a alocação de memória e o número da porta. Entre as opções de compartilhamento, você pode permitir que qualquer usuário acesse (apenas para leitura) seus arquivos, ou então usar o File Sharing para controlar quem entra e quem fica de fora. Realmente, muito simples e muito prático. Dá até a sensação de que seu Finder é em HTML.

FTP

E, já que estamos aqui, por que não instalar logo um servidor de FTP, que permitirá trocar arquivos entre as duas plataformas? Uma boa alternativa é o **NetPresenz**, que é shareware e custa só US$10 para registrar. O NetPresenz, assim como o Web Server pessoal da Apple, é muito bem integrado ao Mac OS, permitindo que você administre todas as permissões/restrições de acesso no lugar usual do Mac: o painel de controle Users & Groups. Depois é só instalar um cliente de FTP para Windows (como o excelente e pouco conhecido **FTP Explorer**, que imita a interface do Disk Explorer do Windows 95) e utilizá-lo para puxar os arquivos que estão em seu servidor Mac, digitando o número IP do servidor. Mais fácil (e barato), impossível.

Emulação é a solução, sim

A emulação do PC no Mac pode ser a solução para alguns casos de incompatibilidade. Esse, aliás, é o único jeito de rodar um software de Windows dentro do Mac OS.

Virtual PC

Entre os vários emuladores, o que mais se destaca é o **Virtual PC**, da Connectix (vendido no Brasil pela Passport), por sua relação custo/benefício. Ele é disponível com ou sem Windows pré-instalado e pode rodar qualquer outra coisa que for compatível com o chip Pentium (incluindo o MMX). Além disso, pode congelar sessões de trabalho e retomá-las em questão de instantes, eliminando a necessidade de dar boot no PC toda vez que se vai usá-lo. O Virtual PC enxerga automaticamente o CD-ROM, as portas seriais, o drive de disquete e a placa Ethernet do Mac, e aceita drag and drop de itens do Mac OS. Mas o Virtual PC não é a solução para todos os problemas. Mesmo em um Mac G3, o desempenho de alguns aplicativos é sofrível quando comparado com o dos mesmos programas rodando em um PC de verdade. O emulador é uma solução para quem precisa usar eventualmente um ou outro programa que só roda em Windows e, mesmo assim, apenas aqueles que não exijam uso intenso dos recursos de cálculo do processador (AutoCAD e 3D Studio, por exemplo, nem pensar).

Blue Label

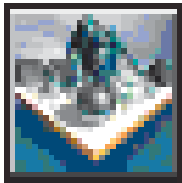
Recentemente, surgiu uma novidade na área: um emulador de PC shareware. O **Blue Label**, da Lismore, pode rodar qualquer sistema para PC (DOS, Windows 3.1, Windows 95, Linux etc.), segundo o fabricante. Fizemos alguns testes e o Blue Label mostrou ser um tanto instável, mas promete ser uma boa opção quando os bugs forem consertados. Afinal, quem não gostaria de ter um PC por US$ 19,95 (mesmo não trazendo o Windows no pacote)? M

GIL BARBARA devils@pobox.com
É DJ, uébi designer e administra umas redes por aí.
*Colaborou **MÁRCIO NIGRO**

Bryce 3D

Aprenda a criar paisagens oníricas, extraterrenas, realistas ou tudo isso junto

Quer brincar de Deus e fazer um mundo diferente? Então seu negócio é o Bryce 3D, um programa que permite criar paisagens tridimensionais de outro planeta, com um nível de realismo incrível.

O Bryce possibilita importar objetos em formato DXF ou 3DMF e colocá-los em suas paisagens, que podem ser editadas com o Terrain Editor e o Material Editor, além de ter ajustadas várias características, como iluminação, neblina e refletividade dos objetos. Terrenos, águas, céus, texturas e objetos booleanos estão incluídos na biblioteca do software, mas tudo pode ser editado livremente.

Essa, aliás, é a grande vantagem do Bryce. Um usuário com pouquíssima prática em desenhos tridimensionais consegue não só compreender muito bem o Bryce, mas também acumular experiência para depois partir para um programa de modelagem "de verdade", como o Strata StudioPro.

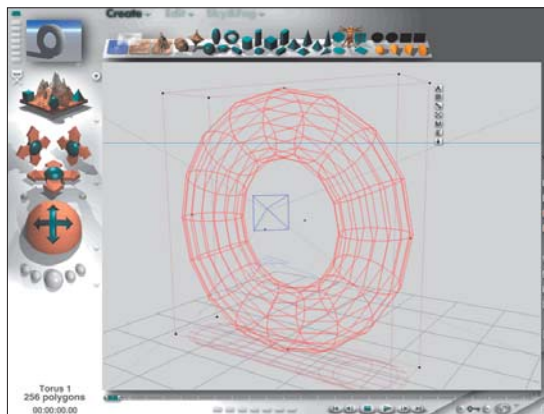
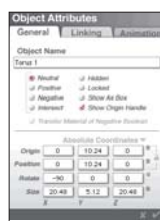
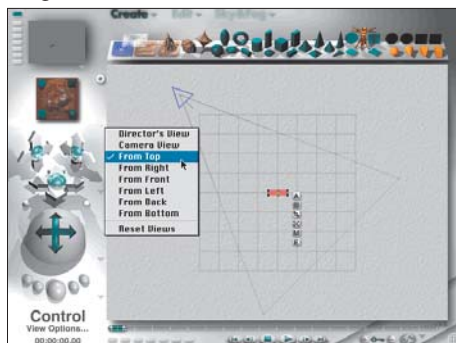
Seus recursos de iluminação são perfeitos e de rápida assimilação, graças à pouca quantidade de menus e comandos com que o usuário tem de lidar. São tão grandes as inovações do produto que existem sites inteiros dedicados especialmente ao Bryce 3D, onde se pode ter uma real noção das suas capacidades.

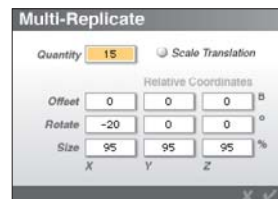
E depois de muito tempo de espera, realizou-se enfim o longamente esperado sonho de animar paisagens no Bryce (aguarde o próximo capítulo deste Workshop). Como diria o profeta, o Bryce move montanhas. Até mudaram o seu nome de Bryce para Bryce 3D, o que não deixa de ser estranho, já que a tridimensionalidade sempre foi o seu recurso básico.

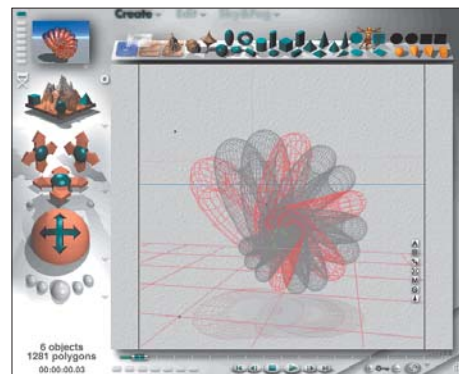
Você está convidado a explorar, neste Workshop, um pouco dos mundos desconhecidos (ou escondidos) do Bryce 3D.

Conchas no Bryce

Para que você possa entender como funciona o Bryce 3D, veja no exemplo a seguir como é possível fazer uma concha a partir de apenas um tipo de objeto.

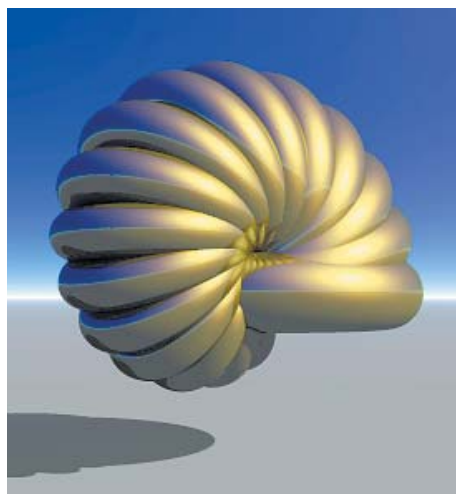
1 Quando o Bryce abre, já aparece uma tela pronta para criar um novo trabalho. Selecione o menu Create e crie um objeto Torus clicando no iconezinho verde que parece uma bóia (ou "toróide", na linguagem técnica).

2 Clique na letra A nas mini-opções ao lado do objeto e acione a opção Show Origin Handle para o objeto mostrar o "ponto de apoio" (vai aparecer um ponto verde no meio do toróide).

3 Selecione a visão Top na setinha logo abaixo do ícone onde há uma montanha com três figuras geométricas ao redor.

Arraste o ponto verde até a borda frontal.

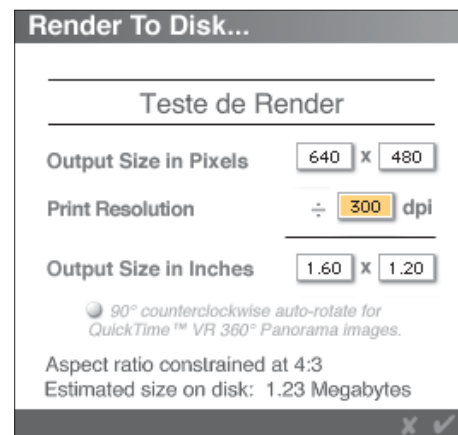
4 Para duplicar o objeto, selecione Multi-Replicate no menu Edit e, na janela que aparece, digite a quantidade de cópias (15, no exemplo ao lado).

Neste caso, não é necessário digitar valores de posição (Offset), rotação (Rotation) ou tamanho (Size) para os novos objetos.

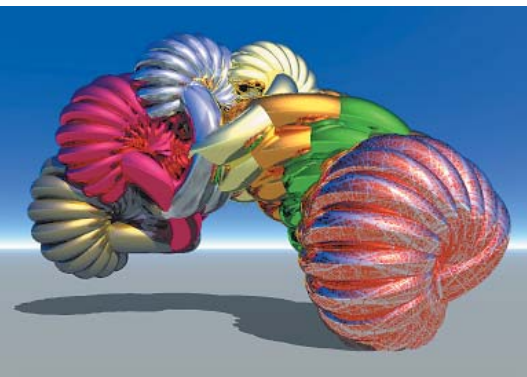
4 Para redimensionar o objeto, selecione-o e arraste os pontos pretos para ajustar suas coordenadas (X, Y e Z), ou então, o que é bem mais fácil, puxe o menu Edit da barra de menu. Os ícones que aparecerão vão permitir a você dimensionar e rotacionar o toróide de forma bem intuitiva. Experimente a interface para se acostumar com seu funcionamento e tente dispor os toróides de maneira semelhante à da nossa figura; no começo vai ser um pouco difícil, mas logo se pega a prática.

5 Feito isso, selecione todos os objetos, clicando e arrastando o mouse até que o retângulo de seleção abrigue todos os toróides. Vá até o menu Objects e selecione Group Objects para agrupá-los, o que também pode ser feito com os atalho de teclado ⌘G. É possível ainda duplicar a concha com Copy e Paste.

6 Agora é hora de experimentar com as texturas, para deixar a imagem com um ar mais realista. Selecione a concha, clique na setinha embaixo do menu Edit e escolha uma das várias opções disponíveis. Você também pode selecionar o chão e aplicar nele uma textura.

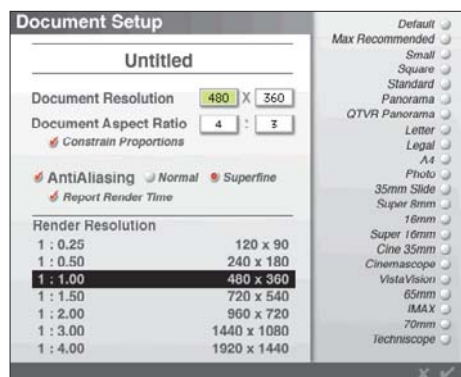
7 Depois de escolhida a textura, clique no √ que indica OK e depois clique na bolinha maior logo abaixo do trackball com as setinhas (Render) para ver o resultado. Dependendo do poder de processamento de seu Mac, esse processo poderá demorar um pouco.

8 Um pouco de luz também não faz mal a ninguém. No menu Create você encontra, à sua direita, quatro ícones amarelos – uma esfera, um cone, uma pirâmide e um cubo – que representam quatro tipos diferentes de iluminação (radial, spotlight, square spotlight e parallel spotlight). Posicione a luz da maneira que mais lhe agradar e ajuste a direcionalidade utilizando os comandos do menu Edit. A cor da luz é amarela por default, mas você pode escolher qualquer outra clicando no quadradinho colorido nas opções ao lado do objeto. O resultado deverá ser próximo a este:

Rendendo bem

O *render* automático do Bryce só produz arquivos na resolução da própria tela, 72 dpi. Ou seja, na tela é perfeito, mas se você tentar imprimir, não vai sair nada legal.
O jeito é usar a opção Render to Disk no menu File. Assim, você pode obter imagens em alta resolução para usar em papel impresso.

Selecione o tipo de arquivo desejado e o local de destino e aguarde.

Brinque à vontade com todos os parâmetros até agora citados. O resultado pode ser algo semelhante a isto:

Mundo real virtual

Vamos agora criar algo mais realista, como, digamos, uma cachoeira.

1 Para isso, abra um novo documento. Uma tela irá aparecer perguntando qual será a resolução da imagem. Se quiser uma imagem maior, crie-a na opção Max Recommended e o Bryce irá sugerir o tamanho máximo para a sua configuração de tela.

2 Crie um terreno selecionando o ícone da montanha no menu Create e selecione Edit Object no menu Objects, ou tecle ⌘E. Na janela que aparece, clique na opção New.
Na área escura do lado direito, você terá a chance de desenhar o seu próprio relevo utilizando um pincel. Experimente fazer uns rabiscos. Você verá que as elevações vão se formando à medida que você desenha. É possível controlar o tamanho do pincel (Size), a dureza (Hard), a fluência das pinceladas (Flow) e também a elevação de cada traço (Level). Tente criar uma imagem semelhante à do exemplo. Depois, clique no botão Eroded ("erodido") para criar uma textura vertical de água.
Ao lado do "quadro negro" existe a barra de altitude (degradê com cores ajustáveis) e um indicador da sua amplitude.

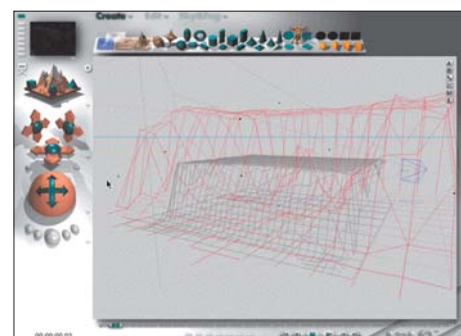
Clique na base e arraste o mouse para cima para cortar o fundo do objeto (aparece uma cor vermelha no fundo da imagem). Clique em OK.

3 Vá até as opções de textura e selecione o item Waters & Liquids para dar aparência de água ao terreno:

Onde encontrar

MetaCreations: www.metacreations.com
Interamericana: (011) 3872-7988
Preço: R$ 487

Faça um render da imagem para ver se a textura lhe agrada. Se não agradar, coloque outras até obter um resultado satisfatório.

4 Desenhe um novo terreno para encaixá-lo à cachoeira, ou duplique o terreno que acabou de fazer e modifique-o a seu gosto.
Feito isso, aplique alguma textura do item Planes&Terrains.
Ajuste os dois terrenos de modo semelhante ao mostrado abaixo:

5 Lembre que as luzes exercem uma grande influência sobre o realismo da imagem. Teste outros efeitos de cachoeira e montagens e veja se consegue algo próximo a este resultado:

Importando objetos

*O Bryce 3D não é um software de desenho tridimensional, mas de montagem. Você consegue até produzir grandes efeitos com as operações booleanas (*Neutral, Positive, Negative *e* Intersect*), mas a melhor forma para se usar objetos complexos é importando de outro software 3D, como o Strata StudioPro, LightWave ou Extreme 3D. Para isso, salve o objeto em formato DXF e escolha* Import Object *no menu* File.

Divirta-se

Talvez você não consiga fazer algo parecido ao exemplo de primeira, principalmente se for um novato no que se refere ao Bryce. Pode parecer difícil, mas depois de se acostumar com os comandos e com a interface do programa, criar paisagens tão complexas como as do jogo Riven vira um divertimento.
Boa sorte e aguarde a segunda parte deste Workshop, onde vamos mostrar como realizar animações com o Bryce 3D.

DANIEL BONDANCE bondance@zaz.com.br
Trabalha com produção multimídia e cria um mundo todo seu quando usa o Bryce 3D.

Deu pau federal!

É pau, é pedra, mas nem sempre é o fim do caminho

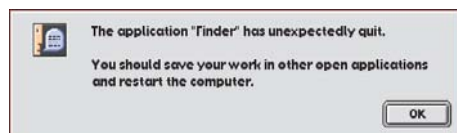
A pergunta que não quer calar é: "Deu pau, o que eu faço?" Não adianta querer se enganar: não é porque o Mac é maravilhoso, fácil e intuitivo que você vai estar livre de ver o Desktop congelando, programas fechando sem aviso ou relóginhos que ficam contando o tempo *ad infinitum*.

É bom lembrar que a bombinha tão temida de antigamente já não aparece tão freqüentemente. Meninos, a coisa já foi bem pior. Paus vão continuar acontecendo, mesmo no Mac OS X. A diferença é que, nele, os paus de programas não deverão mais travar o sistema e obrigar você a dar um restart forçado. Mas isso é o futuro. Enquanto o OS X não chega, a melhor coisa a fazer é estar preparado para agir assim que algum problema acontecer.

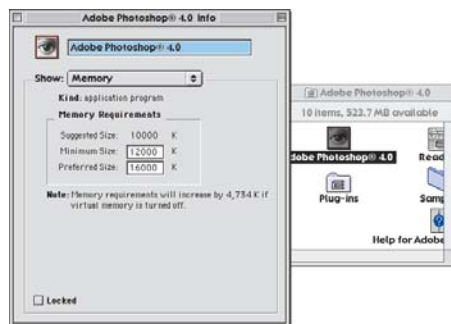
Muito bem, o pau acabou de acontecer. Pânico! Desespero!

Calma, vamos analisar a situação. O importante é tentar definir o tipo de problema para saber como resolvê-lo. Existem diferentes tipos de paus, uns mais barra-pesada, outros menos, e suas causas podem ser as mais variadas.

Pau de 1º grau

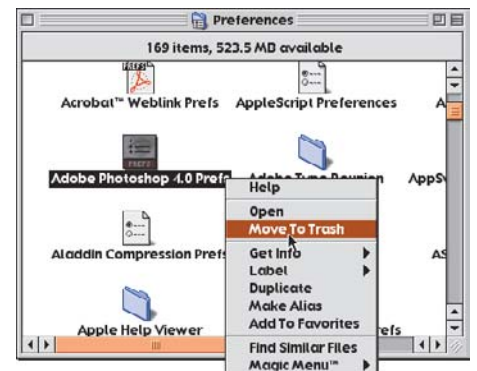
Os problemas mais leves são aqueles que não impedem a continuidade do funcionamento de seu computador. Geralmente, estão relacionados a algum programa rebelde que fecha sem aviso prévio, seguido de uma mensagem escalafobética do Finder, que pouco significa para você e que diz basicamente o que já se sabia: o programa fechou inesperadamente ou, em outras palavras, deu pau!

Nesse caso, a origem do problema pode ser uma simples questão de alocação de memória, ou seja, o software está precisando de mais memória RAM para trabalhar. Quando há pouca memória alocada para o programa, o resultado é que, às vezes, ele sente falta de ar, tem um chilique e desmaia, sem danos fatais. Para corrigir isso, siga os seguintes passos:

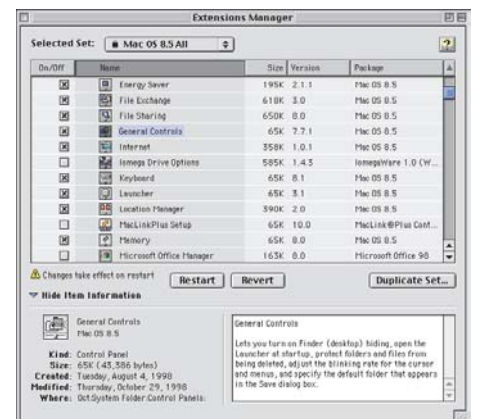
1 Saia do programa. Encontre a pasta onde ele está localizado (se estiver difícil, utilize o Sherlock ou o Find no menu da maçã) e ache o ícone respectivo (não serve o alias).

2 Com o ícone selecionado (ele ficará escurecido), vá até o menu File e escolha Get Info (ou pressione ⌘I). Se você estiver utilizando o Mac OS 8.0 ou anterior, o campo de alocação de memória (Memory Requirements) estará na parte de baixo da janela de Info. Quem tem o Mac OS 8.5 deve selecionar Memory no menu ao lado da palavra Show.

3 Aumente o valor da memória mínima (Minimum Size) para um valor acima da memória sugerida (Suggested Size). Em geral, uns 1000 ou 2000 K a mais já devem resolver o problema. O valor do campo Preferred Size deve ser igual ou maior que o Minimum Size. Se você estiver com memória RAM sobrando, pode até dar uma folga maior para o programa.

4 Restarte seu Mac, pois a máquina fica instável e sujeita a novos paus após um Quit inesperado. Inicie o programa novamente e veja se ele está se comportando melhor. Se necessário, aumente ainda mais a alocação de memória (isso se você estiver com memória RAM suficiente). Se não der certo, vá para o próximo passo.

5 Há ainda uma chance de que as preferências do programa estejam com algum problema ou até corrompidas. Vá até a pasta Preferences dentro do System Folder – que está em seu disco rígido – e arraste o arquivo de preferências do programa (por exemplo, SimpleText Preferences) para a Lixeira (Trash).

Não esvazie a Lixeira ainda, porém. Inicie o programa novamente e veja se ele está melhor. As suas configurações pessoais para o aplicativo terão sido apagadas, mas é por uma boa causa.

Se o truque não funcionar, você pode colocar o arquivo de preferências que está na Lixeira de volta à sua origem para recuperar seus ajustes. Para fazer isso sem esforço, dê dois cliques para abrir a Lixeira, selecione o ícone do arquivo de preferências e digite ⌘Y ou escolha Put Away no menu File. O arquivo voltará para o lugar de onde veio, direitinho. (Isso serve para qualquer outro arquivo e também para ejetar discos do Desktop.)

6 Se nada disso der certo, abra o control panel Extensions Manager *(abaixo)*, escolha no menuzinho no topo da janela Mac OS X.X Only ou MacOS X.X All (o X.X é o número da versão

do seu sistema) e reinicie o Mac. Isso desligará todas as extensões que não são instaladas pelo próprio sistema. Se o programa passar a funcionar normalmente, o problema certamente é um conflito dele com alguma dessas extensões.
7 Se, ainda assim, o problema não for resolvido, você vai precisar de ajuda. Caso esteja perdido e sozinho, tente a Apple Line (fone 011-5503-0090) ou o 0800-1-APPLE (0800-1-27753). Ou ligue para um amigo experiente ou, finalmente, contrate um profissional de suporte. Antes disso, veja se você está usando o Mac OS 8 ou posterior e se existe um arquivo chamado ObjectSupportLib entre as suas extensões.

Paus de 2º e 3º graus

Os paus mais sérios são aqueles que causam a paralisação do sistema. Um "pau de 2º grau" é quando o seu Mac tem como escapar da ação dos "gases paralizantes" a partir de comandos de teclado que funcionam como saídas de emergência. Veja quais são:

- **Cancel:** Normalmente você pode interromper alguma tarefa que parece não terminar nunca pressionado a combinação de teclas ⌘., que equivale ao botão Cancel. Costuma funcionar naqueles momentos em que o reloginho parece que nunca vai parar de rodar.
- **Escape:** Alguns programas – CD-ROMs e jogos, em especial – às vezes permitem que se saia deles pressionando a tecla Esc.
- **Force Quit:** Traduzindo ao pé da letra, esse comando é a chamada saída de emergência ou saída forçada. Quando um programa trava, muitas vezes esse é o único modo de fechá-lo e voltar ao Finder. Para isso, pressione ⌘ Option Esc. Se funcionar, aconselhamos restartar o seu Mac logo em seguida, para evitar maiores problemas.
- **Restart forçado:** Se nenhum dos comandos anteriores funcionar, você está diante de um pau de 3º grau. Isso significa que não há esperança de voltar ao Finder com vida.

A única saída é dar um restart forçado, o que pode ser feito pressionado as teclas ⌘ Control ◁ ou, nos casos dos iMacs Revision A, enfiando um clipe de papel no buraquinho lateral de restart da máquina. Nos iMacs Revision B e C (os coloridos), você pode simplesmente apertar o botão na frente do gabinete para desligá-lo.
Agora, se o pau tiver sido realmente fulminante (poderíamos dizer de 4º grau?), isso também não vai funcionar e será preciso desligar seu Mac a partir do botão de força, localizado no próprio gabinete. Espere dez a vinte segundos antes de ligá-lo de novo, a fim de evitar uma descarga elétrica interna que possa danificar seu computador. Em último caso, arranque o computador da tomada.

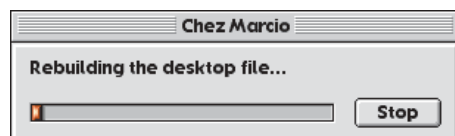
Depois do desastre

Restarte sem as extensões

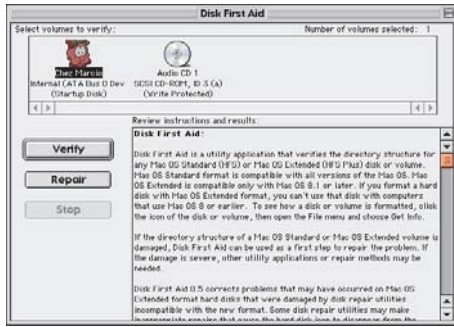
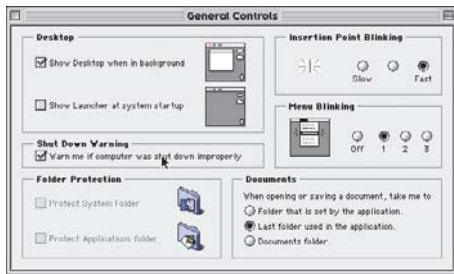
Tá, o desastre já aconteceu. O que eu faço agora? Independente de o pau travar definitivamente a máquina ou não, a primeira atitude a tomar é reiniciar o Mac com as extensões desligadas. O motivo é, primeiro, evitar que novos paus aconteçam e também impedir que possíveis extensões conflitantes continuem a atrapalhar o desempenho do sistema. Para isso, mantenha a tecla Shift pressionada durante o startup até que apareça a mensagem Extensions off.

Reconstruindo o Desktop

Dar um rebuild no Desktop é outro procedimento básico ultra-recomendável quando o sistema está se comportando de modo esquisito – aliás, é bom fazer isso com uma certa periodicidade para manter seu Mac saudável. O sinal mais claro de que é necessário "rebuildar" o seu desktop é quando os ícones de programas de uma hora para outra viram genéricos (o desenho de uma mão escrevendo numa folha de papel inclinada).
Mais do que colocar os ícones de volta em seu devido lugar, essa função pode corrigir uma grande variedade de problemas inexplicáveis. Fazer isso é simples: restarte normalmente e segure as teclas ⌘ Option durante o startup, até ver a seguinte mensagem:

Clique em OK. Assim, o sistema recriará os arquivos invisíveis do Desktop que mantêm a inter-relacionamento de documentos, ícones e outras cositas mais. Se você tiver vários HDs, o pedido de confirmação e a barra de progresso aparecerão para cada um dos discos.

Primeiros socorros

Uma fonte freqüente de travamentos em qualquer computador são os arquivos ou discos corrompidos. Sempre que isso acontecer, é importante rodar algum software de análise e reparo de disco. O Disk First Aid é a ferramenta que vem junto com o Mac OS para checar a saúde de HDs, disquetes e outras mídias removíveis. Para utilizá-lo, abra o programa, selecione o disco que quer verificar e, então, clique em Verify para apenas verificar ou em Repair para verificar e reparar eventuais erros simultaneamente. Se o volume em questão for seu

disco de startup, o programa vai fechar todas as aplicações, inclusive o Finder, para fazer a vistoria. Por isso, não estranhe.

Assim como o comando de rebuild de Desktop, usar o Disk First Aid é um hábito saudável, o que, em outras palavras, quer dizer: não deixe os problemas se acumularem e aja assim que o problema acontecer, pois muitos erros podem limitar ou até impedir a ação dos programas.
É exatamente por isso que o Mac OS 8.5 tem a opção de verificação automática do disco após um restart forçado. Quem está usando o novo sistema já deve ter notado que, quando o Mac trava e depois é reiniciado, uma mensagem avisa que o Mac foi desligado impropriamente e o Disk First Aid roda automaticamente durante o startup (mas que pode ser cancelada caso você não queira esperar até o final, o que não é recomendável). Pois bem: isso acontece porque, no control panel General Controls há uma opção chamada Warn me if computer was shut down improperly ("avise-me se o computador tiver sido desligado impropriamente").

Com essa opção habilitada, toda vez que der um pau de 3º grau o Disk First Aid vai rodar automaticamente durante o startup. Desabilitar essa opção faz com o processo seja pulado.
Nas versões antigas do First Aid, é preciso dar restart pelo CD do instalação do sistema para reparar o HD danificado. Para fazê-lo, insira o disco que veio com seu Mac e mantenha a tecla Ⓒ pressionada durante o startup até aparecer um fundo de tela diferente daquele a que você está acostumado, cheio de CDzinhos. O Disk First Aid vai estar em um folder chamado Utilities, dentro do CD.
Em alguns Performas antigos, pode ser difícil fazer o Mac voltar a dar restart pelo HD interno. Nesse caso, desligue o Mac e, ao religá-lo, mantenha apertado o botão de ejetar o CD até que ele seja ejetado.

Paramédicos de plantão

Infelizmente, o First Aid não é pau para toda obra e geralmente é necessária a ajuda de um software mais eficaz para corrigir os erros de disco mais complicados. Os exemplos clássicos são o Norton Utilities *(abaixo)* e o TechTool, que possuem uma série de funções que vasculham os defeitos mais profundos de seu Mac.

No entanto, procure ter sempre a versão mais recente do produto de sua escolha; por exemplo, no Mac OS 8.5 só se deve usar o Norton 4.01. O cuidado com a versão deve ser ainda maior no caso do seu HD estar formatado com HFS+. Se o programa não for adequado para o seu HD, ele pode acabar estragando de vez o disco, e aí não há nada que resolva seu problema, fora um milagre.

Saídas drásticas

Clean Install

Se tudo até agora não foi suficiente para fazer o seu Mac funcionar corretamente, é chegada a hora de apelar para medidas mais drásticas. Reinstalar o sistema de novo é uma delas, pois muitas vezes o problema pode ser algum arquivo do Finder ou do Mac OS que foi para a casa do chapéu. Mas antes de qualquer coisa, faça becape de tudo que for importante, pois nunca se sabe o que pode acontecer.
A melhor maneira de reinstalar seu sistema é usar a opção de instalação limpa (Clean Install), que cria uma pasta de sistema novinha em folha para você *(veja os detalhes da instalação no Bê-A-Bá da Macmania 54)*.
Para fazer a instalação limpa do Mac OS 8.5, siga o seguinte procedimento:

1 Reinicie o computador a partir do CD do Mac OS. Você pode fazer isso mantendo pressionada a tecla Ⓒ durante o startup.

2 Clique no ícone do Mac OS Install no CD de instalação. Se for um CD de Performa, você vai ter a opção Restore system software ("restaurar o sistema"). Vá nessa, mas antes renomeie o seu System Folder, porque depois da instalação você poderá precisar resgatar nele itens úteis que não são instalados junto com o Mac OS.

> ## Fique ligado
> *HFS+: Formato de disco utilizado de forma opcional, a partir do Mac OS 8.1. Tem a vantagem de permitir que caibam mais arquivos no mesmo espaço e a desvantagem de não poder servir como disco de partida (startup disk) de máquinas que não sejam Power Macs.*

3 Clique no botão Continue na primeira janela e, na seguinte, clique em Options e selecione a opção Perform Clean Installation. Dê OK.

4 Selecione o disco onde o sistema será instalado e vá em frente.
O instalador do Mac OS 8.5 irá criar um System Folder novo e renomear o seu System Folder velho para Previous System Folder, deixando intactos todos os arquivos de sistema antigos, incluindo extensões, painéis de controle, fontes e preferências. Desse modo, se algum arquivo em particular for requerido, é só localizá-lo no System Folder antigo e arrastá-lo para o lugar correspondente no novo.
Outra saída interessante é reinstalar o Mac OS e também os seus softwares, pois assim você terá em seu sistema apenas os arquivos e programas que realmente são úteis para você.

Becapeie sempre!

Em alguns casos – muito raros – o seu HD pode ter ido, ou estar indo pro espaco, e... O quê? Você não fez becape? Então, providencie um já!!! Disquete, SuperDisk, DAT, Zip, Jaz, ORB, SyQuest, HD externo, CD, servidor de rede... use qualquer coisa, mas ponha pelo menos uma cópia dos seus documentos em algum lugar seguro. Todo HD, apesar disso ser raríssimo, pode parar de funcionar a qualquer instante, e seus dados ficarão inacessíveis – exceto para companhias especializadas em recuperação de dados, que cobram os olhos da cara e são difíceis de achar. Reze para que nunca aconteça um problema desse nível no seu disco, pois se acontecer, pode começar a abrir a carteira.

MÁRCIO NIGRO
mnigro@spo.matrix.com.br
Mata a cobra mas não mostra o pau.

HP LaserJet 2100TN

Por que imprimir em rede não precisa ser complicado

Imprimir em rede pode parecer algo difícil, mas não é. Pelo menos em redes AppleTalk. É o que mostra a nova impressora da HP, a LaserJet 2100TN, que é quase tão simples de instalar quanto qualquer impressora doméstica, mas com a vantagem de oferecer alto desempenho e a qualidade inerente da tecnologia de impressão a laser. É claro que hoje em dia muitas pessoas valorizam as cores na hora de imprimir, mas isso é trabalho para impressoras jato de tinta caseiras ou impressoras caríssimas de utilização profissional. Em qualquer escritório onde muitas pessoas compartilham a mesma impressora, as prioridades têm que ser a velocidade, a qualidade e, claro, o custo. Comparadas às impressoras jato de tinta, as lasers oferecem um custo por página bem mais barato e isso encerra a questão.

É isso que a HP procurou oferecer na sua nova linha de impressoras LaserJet 2100, que veio para substituir a série LaserJet 6P. Nos modelos 2100, 2100M e 2100TN (pouco diferentes entre si), essas máquinas imprimem a 1200 dpi e utilizam processadores RISC Intel 80960JD de 66 MHz. O modelo testado foi a top de linha 2100TN, que traz como diferenciais em relação à 2100M o servidor de impressão JetDirect 600N EIO 10Base-T e uma bandeja adicional para 250 folhas.

Instalação fácil

Mas vamos do começo. Como já foi dito, foi bico instalar a 2100TN na rede AppleTalk. Nem é preciso olhar o manual, graças ao poster que vem na caixa, que já explica o processo de montagem e conexão da impressora (nem precisava ser um poster, pois é difícil que alguém vá querer botá-lo na parede... De qualquer forma, é funcional). Seguimos as instruções, conectamos o cabo AppleTalk à porta LocalTalk e pronto: todos os Macs da rede já podiam imprimir na 2100TN.

Para poder gerenciar a impressora, só é preciso instalar o Utilitário de Impressão HP que, prudentemente, vem em português (na verdade, o CD vem com as versões do instalador em dezenas de línguas), assim como toda a documentação e manuais. Na verdade, isso nem é necessário, como veremos a seguir.

Nenhum driver específico é instalado para a 2100TN, porque o produto utiliza para a impressão a extensão LaserWriter 8, que vem incluída no CD do Mac OS. Por esse motivo, o Utilitário de Impressão HP pode ser instalado somente em uma máquina – o que é recomendado para um ambiente de rede –, aquela onde a impressora será administrada. Apesar de imprimir no Mac utilizando o padrão PostScript da Adobe, o produto traz suporte embutido a fontes TrueType.

O manual da LaserJet 2100TN diz que ela imprime dez páginas por minuto (ppm), o que, como é comum em especificações técnicas de impressoras, corresponde à velocidade obtida ao se imprimir páginas de texto puro. Já uma página com textos e gráficos coloridos pode tomar em torno de 30 segundos ou mais para ser impressa, dependendo da quantidade de imagens. Já imagens com alta resolução impressas a partir do Photoshop, por exemplo, podem levar vários minutos.

Andréx

Causando boa impressão

A qualidade das impressões da 2100TN realmente impressiona (desculpe o trocadilho) muito bem. As fontes e gráficos saem bem definidos, apresentando os pretos bem escuros e excelentes tonalidades, além de cinzas, linhas retas e curvas bastante precisas.

O Utilitário HP LaserJet permite configurar, entre outras coisas, a densidade de impressão, mudança de linguagem (PCL6 e PostScript, se bem que no Mac só dá para imprimir em PS), número de cópias, tratamento de erros e ajuste do equipamento para imprimir no modo econômico, que usa 50% menos toner que o modo normal. No entanto, quando tentamos modificar as configurações de bandeja de entrada e resolução, o aplicativo apresentou uma mensagem de erro dizendo que "A impressora atual não suporta esta função", o que é estranho, porque a 2100TN possui três bandejas de alimentação (a bandeja 2 é a padrão) e o modo PostScript teoricamente deveria suportar resoluções de 300, 600 e 1200 dpi. De qualquer modo, isso não impediu o funcionamento normal da impressora em sua resolução máxima.

A 2100TN suporta impressão manual duplex, marca d'água e thumbnails. A bandeja superior agüenta até 100 folhas de papel e as duas inferiores comportam mais 250 folhas cada uma, aceitando os formatos Letter, Legal, A4, A5, B5, Executive ou de 8,5 x 13 polegadas. O painel de controle é bastante simples e traz apenas dois botões (cancelar e continuar impressão) e dois LEDs: um que indica se há algum erro e outro que diz se a impressora está pronta.

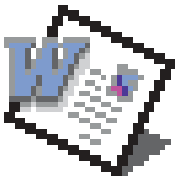
Para conexão direta, o produto traz tanto portas ECP paralelas (para PCs) quanto LocalTalk. Para comunicação sem fio, a 2100TN inclui uma porta de infravermelho na face dianteira. Porém, não conseguimos fazer o iMac imprimir a partir da sua porta IrD, provavelmente uma deficiência do driver LaserWriter 8. Um slot EIO (Enhanced Input/Output) também está disponível para servidores de impressão Ethernet e Token Ring, utilizando a tecnologia JetDirect. A impressora vem com 8 MB de memória EDO DRAM, que podem ser expandidos para 40 MB.

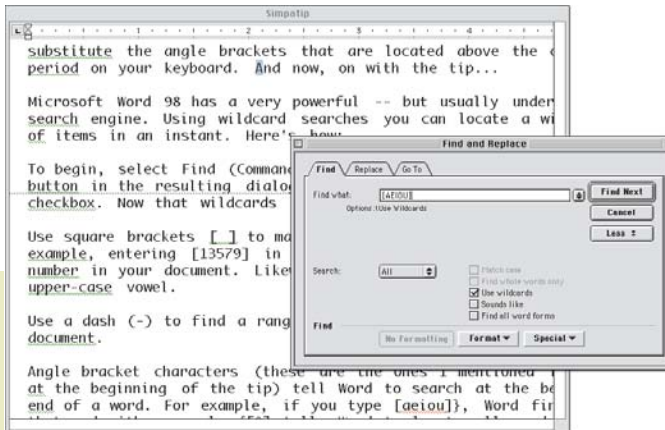
Conclusão

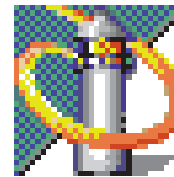
Não temos dúvidas de que a LaserJet 2100TN é uma ótima opção para escritórios e grupos de trabalhos, com redes de Macs ou até heterogêneas, oferecendo rapidez e qualidade em impressões monocromáticas. O preço de US$ 1.700 é, obviamente, algo a se considerar, principalmente depois da alta do dólar. Por outro lado, os outros dois modelos da família são mais baratos e podem ser uma alternativa tão boa quanto, dependendo de suas necessidades. M

HP LASERJET 2100TN

Hewlett-Packard:
(011) 822-5565 ou 0800-157751
Preço: US$ 1.700

Pesquisas com o Word

O Microsoft Word 98 tem um Find poderoso, mas normalmente pouco utilizado. Com ele é possível encontrar uma grande variedade de itens num instante. Para isso, selecione Find no menu Edit (⌘F). Clique no botão More na caixa de diálogo resultante e selecione o checkbox Use Wildcards. Feito isso, experimente os seguintes atalhos: use os colchetes [ ] para achar qualquer caractere que esteja dentro deles. Por exemplo, digite [2468] no campo Find What para localizar qualquer número par no documento. Do mesmo modo, digitando-se [AEIOU] é possível encontrar qualquer vogal em caixa alta. Use o hífen (-) para encontrar caracteres de um grupo determinado – [0-9] localiza qualquer número em seu documento.

Para mais informações, acesse o Office Assistant e digite wildcard no campo What do you like to do.

Aprender a sintaxe das wilcards do World 98 permite realizar pesquisas rápidas e precisas

Get Info no Netscape

Essa é para quem usa Netscape. Há uma espécie de "Get Info" para obter informações sobre páginas, GIFs ou qualquer coisa que esteja na Web. No campo de endereço digite about: e a URL para o item sobre o qual você quer mais informações.

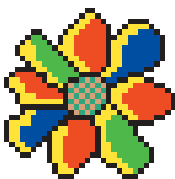
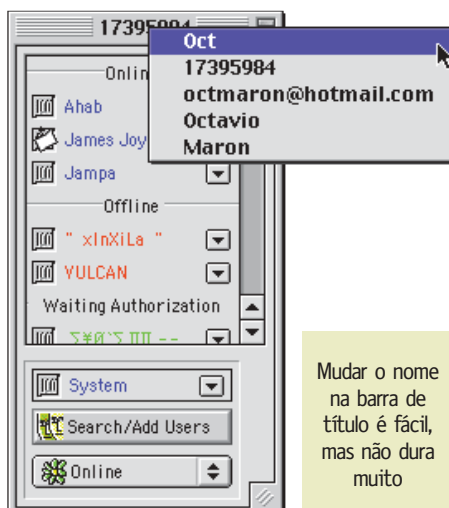
Funciona como o View>Page Info, com a vantagem de não precisar entrar na página antes de pedir informações. Com esse truque, dá para saber se a página está armazenada no cache do Netscape, entre outras coisas.

Roberta Rabelo Zouain
zouain@gol.com.br

Acordando o mouse

Essa vai para os usuários de PowerBook que vivem plugando mouses em suas máquinas. Não é preciso restartar para fazer o cursor se comportar direito, em vez de ficar dando pulinhos. Basta ir ao menu Special e pedir Sleep. Quando seu Mac acordar, o mouse estará nos trinques. A dica também pode servir para alguns dos bons e velhos Macs de mesa.

Tony de Marco

Mudando o nome no ICQ

Tá cansado de ver seu UIN na barra de título da janela flutuante do ICQ? Basta clicar com o ⌘ apertado sobre a barra para fazer aparecer um menu pop-up com as opções que você colocou na sua ficha. O único problema é que, como o ICQ de Mac é um programa muito malfeito, essa mudança não fica guardada quando você sai do programa. Quem sabe no próximo beta...

Mudar o nome na barra de título é fácil, mas não dura muito

Scroll no Finder

Você pode fazer facilmente o scroll em uma janela no Finder do Mac OS 8.5, segurando a tecla ⌘ e arrastando o cursor para qualquer direção, inclusive na diagonal. É mais prático que clicar nas barras de rolagem.

Mais uma do Myth II

Aqui vai mais uma dica tanto para a versão demo quanto completa do Myth II. No nível tutorial, você tem a oportunidade de provar que sua espécie é superior a todas as outras, trucidando qualquer animal que cruzar seu caminho. Simplesmente detone todos os bonecos de treino e vida animal (incluindo porcos, galinhas, dois veados e dois falcões) e uma transformação impressionante acontecerá. Você também terá de matar as três galinhas que residem depois de um pequeno lago que está sendo mantido por uma espécie de dique.

No tutorial do Myth II, você precisa ser impiedoso. Inclusive com os animais

Mande sua dica para a seção **Simpatips.** Se ela for aprovada e publicada, você receberá uma exclusiva camiseta da **Macmania.**

Scanner Agfa USB

SnapScan 1212u, o scanner que combina com seu iMac

Ficha técnica

Resolução óptica: 600 (h) x 1200 (v)
Resolução interpolada: 9600 (h) x 9600 (v)
Profundidade de cores: 36 bits
Softwares: FotoSnap, FotoLook, ColorIt!, PaperPort, OmniPage Light, Acrobat Reader
Software de digitalização: FotoLook, na versão avulsa e como plug-in do Photoshop
OCR: OmniPage Light

É possível fazer editoração eletrônica no iMac? Bom, capacidade de processamento é o que não falta ao baixinho colorido da Apple (afinal, ele é um G3). Um drive externo, como o Zip, da Iomega, ou o SuperDrive, da Imation, é fundamental para trocar arquivos com o bureau. Impressora não é problema, pois a maioria das laser possui porta Ethernet e as Epson e HP mais recentes podem ser ligadas ao iMac com um cabo adaptador.
Resta o scanner. Não há como ligar um scanner SCSI no iMac. Mas, felizmente, já existe uma alternativa USB.
O SnapScan 1212u da Agfa é o primeiro scanner USB a chegar ao mercado brasileiro. Com seu chassis translúcido na mesma cor do iMac original (Bondi Blue), é a companhia perfeita para ele (existe uma versão bege, a 1212, mas quem iria querer colocar um scanner bege ao lado do seu iMac?).

Comparativo na resolução óptica máxima

Agfa SnapScan 1212u a 600 dpi

Agfa SnapScan 310 (modelo SCSI mais popular) a 300 dpi

Por ser translúcido, a sua lâmpada interna é visível enquanto ele está funcionando. Show!!! Fora a cor, ele é muito parecido com o SnapScan 310, pois o gabinete foi feito com os mesmos moldes. Mas nossos testes mostraram que não é apenas a cor que o diferencia do modelo que até agora era o scanner low-end da Agfa.

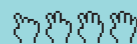
SCSI x USB

Rezam as especificações técnicas que o USB é uma interface mais lenta que o SCSI. Nossos testes com o scanner USB da Agfa mostram que isso é muito relativo. Ao comparar sua velocidade com a do SnapScan 310, percebemos que o gargalo na digitalização das imagens não está na transferência, mas no *engine* (mecanismo) do equipamento. Enquanto o 310 demorou 38 segundos para escanear uma foto de 10 x 15 cm a 300 dpi, o 1212u levou 31 segundos. Sete segundos de diferença parecem pouco, mas equivalem a 35 segundos para um scan de página inteira (21 x 28 cm), o que já é considerável. Portanto, além de possuir uma resolução maior (600 x 1200 contra 300 x 300 do 310), o 1212u tem um mecanismo mais rápido. Isso sem contar as vantagens inerentes ao USB, como reconhecimento inteligente do periférico, ausência do terminador e a possibilidade de conectar e desconectar o scanner a quente, isso é, sem precisar desligar o iMac.

Software

Os softwares que acompanham o modelo USB são, na maioria, os mesmos que vêm com o SnapScan 310. O software de digitalização, FotoLook, apesar de vir numa uma versão adaptada ao USB (2.09.7), possui interface idêntica e os mesmos recursos da versão SCSI. O FotoLook também instala um plug-in no Photoshop que permite escanear imagens direto para a usina de imagens da Adobe.
O FotoLook é fácil de ser usado, visualmente limpo e tem os recursos avançados convenientemente ocultos para não distrair o usuário. Ou seja, o FotoLook tem uma interface muito mais decente que a da maioria dos plug-ins de scan que existem por aí, que costumam parecer qualquer coisa menos programas para Mac.
O resto do software é igual ao do pacote anterior. Temos o ColorIt, um editor de imagens chinfrim que lembra o Photoshop de longe, bem de longe. Também vêm uma versão light do OmniPage (programa de OCR) e um programinha para catalogar imagens, o PaperPort.
Importante: depois de instalar todos os softwares que acompanham o scanner, você deve ir até http://support.agfa.com/dtp/softlib.html#1212u%20patch e baixar um patch que corrige um problema do programa FotoLook. Baixado o patch, é só rodá-lo e sair escaneando.

OCTÁVIO MARON oct@macmania.com.br
Está convencido de que o bege é um saco.

AGFA SNAPSCAN 1212u

Agfa: (011) 5188-6432
Plug Use: (011) 542-2585
Preço: R$ 499 **Garantia:** 1 ano

spam spam spam spam spam!

Email é algo bom demais para ser perfeito. Saiba como lidar com o seu maior problema

Todo mundo já recebeu um **spam** na vida. Dentro ou fora da Internet, estamos todos sujeitos a receber um spam. Generalizando, um spam é toda a comunicação indesejada, não solicitada, a que estamos expostos diariamente. Podem ser classificados como spam: aqueles cartõezinhos de desentupidora colocados nos pára-brisas do carro, folhetos de anúncios de edifícios entregues no sinal, cartas oferecendo novas possibilidades de investimento ou cursos diversos ministrados por profissionais de quem você nunca ouviu falar, catálogos de produtos inúteis e as malas-diretas. Na Internet, spam são todos aqueles emails enviados para uma gigantesca quantidade de pessoas fazendo propaganda de algum produto e/ou serviço, correntes de sorte ou azar, pirâmides, piadas e todo tipo de bobagem que você não faz a mínima idéia de por quê está recebendo.

A origem do spam

O termo "spam" se tornou comum com o uso do correio eletrônico e, por fim, acabou sendo utilizado também para denominar esse mesmo tipo de correspondência inútil de papel. Sua origem é bastante peculiar e um pouco diferente de como é usado atualmente. Na verdade, Spam é a marca de um presunto enlatado americano. Sua ligação com as mensagens indesejadas vem de um famoso sketch da série humorística inglesa Monty Python, na qual um bando de vikings desajeitados entra num bar e fica pedindo em coro: *"Spam, spam, spam, spam, spam..."* de uma maneira tão chata e repetitiva que o nome acabou sendo adotado pelos primeiros usuários da Internet como terminologia para algo que poderia ser considerado uma "enchente" ou "avalanche" de informações irrelevantes ou inapropriadas.

Nesses primeiros tempos, o spam poderia ser uma mensagem que deflagrasse uma discussão infinita num newsgroup, ou uma mesma mensagem enviada diversas vezes seguidas para um usuário ou para vários (conhecido também por **mailbomb**). Provavelmente foi desse último conceito que "spam" acabou se tornando sinônimo de mensagem indesejada.

Algumas dessas mensagens são bem inocentes, sem qualquer envolvimento comercial, mas seus conteúdos são bem inúteis, como os clássicos: o abaixo-assinado pela libertação do Timor Leste; a mensagem (que corre mundo há cinco anos) dando conta da menina que vai morrer de câncer dentro de seis meses; a carta-corrente da sorte que já correu pelos mais diversos lugares do mundo (mas que sempre tem aqueles mesmos quatro testemunhos); o vírus GOOD TIMES; o vírus BAD TIMES; o novo golpe do cartão de banco; e as mensagens da Mirabilis dizendo que finalmente vai cobrar pelo uso do ICQ. Essas mensagens, também chamadas de **junk mail** ("correio-entulho"), acabam enchendo mais o saco, ops, o mailbox, do que qualquer coisa.

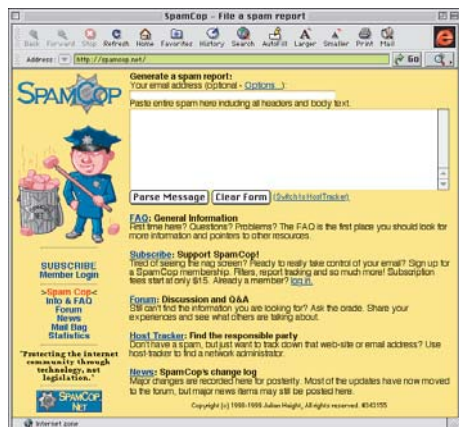
SpamCop: serviço contra spammers comerciais no estilo "faça você mesmo", cujo lema é "proteger a comunidade da Internet por meio de tecnologia e não de legislação"

Violação de privacidade

O grande problema, na verdade, está nos spams comerciais. O baixo custo do correio eletrônico fez com que algumas pessoas resolvessem adotar o email como uma potente ferramenta de marketing direto, o que cada vez mais gera mensagens e mais mensagens promovendo os mais diferentes tipos de sites, serviços e produtos.

Como não poderia deixar de ser, surgiram espertinhos que ficam coletando listas de endereços de email para revender (via spam) para possíveis anunciantes. O esquema é mais ou menos o seguinte: o sujeito dispõe de uma lista de 6 mil endereços e a oferece para um anunciante – normalmente, pequenas empresas ou profissionais liberais – por um preço irrisório (30 ou 40 reais, no Brasil). O anunciante compra essa lista e recebe toda a informação de como produzir um spam.

Atualmente, esses vendedores de emails já têm um esquema na Web, onde explicam como produzir uma mensagem publicitária que não seja considerada abusiva. O absurdo é tão grande que, recentemente, os mailboxes brasileiros foram atacados por pelo menos dois spams que vinham disfarçados como mensagens de email que alguém teria enviado erradamente para um amigo e que, no final, continham alguma mensagem subliminar anunciando um site que vendia determinado produto.

Outra característica dos spammers é esconder-se atrás de emails falsos, o que dificulta qualquer tipo de retaliação. Foi numa dessas que meu domínio foi parar na "lista negra" das organizações anti-spam. Um sujeito, casado com uma prima minha, tinha um pequeno negócio de venda de cosméticos. Ele recebeu uma dessas propagandas de lista de emails e comprou o serviço de spam. Como ele assinava as mensagens com o sobrenome dele (Schwan) e da mulher (Boëchat), o spammer criou um

Combata o spam com filtros

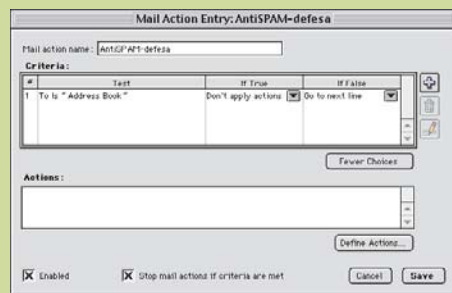
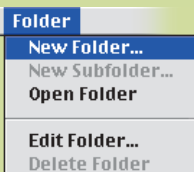
É impossível acabar com o spam, mas é possível reduzir a pentelhação que é ficar separando mensagens importantes do junk mail. A melhor maneira é usando um filtro, capacidade que praticamente todos os programas de email possuem. Existem dois procedimentos básicos que, se não garantem o fim do spam, pelo menos fazem com que ele atrapalhe menos seu dia-a-dia. Vamos usar o Claris Emailer como exemplo, mas o processo pode ser adaptado a qualquer outro cliente de email que permita que um filtro tenha acesso ao address book (lista de contatos).

Isolando o problema

Esse filtro serve para jogar todos os emails indesejáveis em uma pasta para isolá-los das mensagens que realmente importam.

1 Primeiro, crie uma pasta para as mensagens que serão filtradas; dê-lhe um nome sugestivo como, por exemplo, SPAM.

2 Vá ao menu Setup ▸ Mail Actions e escolha uma nova Mail Action (o nome que o Emailer dá para os filtros), chamada AntiSPAM-Defesa.

3 Defina no menuzinho pop-up o seguinte critério: If From is in address book. Clique em More Choices para que surja a tabela de condições sucessivas do filtro.

Deixe Don't apply actions na coluna If True e Go to next line na coluna If False. Isso quer dizer que, se o nome do remetente estiver na sua lista de contatos, ele não irá para a pasta SPAM.

4 Crie três outros critérios, clicando no botão + e associando o From de cada um às variáveis To, CC e Reply-to.

5 Se quiser determinar que todos os endereços de email terminados com um mesmo domínio (macmania.com.br, por exemplo) são confiáveis, crie o seguinte critério: From contains macmania.com.br don't apply actions e go to next line. Repita essa opção com quantos domínios quiser.

6 Para fechar o filtro, repita a opção anterior e troque o Go to the next line por Apply actions. Desligue a opção Stop mail actions if criteria are met no pé da janela.

O filtro que você criou fará com que todo email cujo remetente não está no seu address book, ou cujo domínio você não considera confiável, vá cair na pasta SPAM. É claro que isso não é infalível, mas tem a vantagem secundária de manter seu address book sempre atualizado.

Respondendo ao spam

A primeira atitude ao receber uma mensagem comercial indesejada é responder cordialmente ao remetente pedindo que ele tire seu endereço do mailing, pois você não está interessado em seus produtos. Só que, às vezes, isso não adianta e as mensagens continuam chegando. Aí resta a opção de criar um filtro que responda automaticamente a todas as mensagens que chegarem do mesmo destinatário com um "me tire desse maldito mailing" ou algo mais agressivo.

1 Crie uma nova Mail Action chamada AntiSPAM-Ataque.

2 Defina o seguinte critério no seu filtro: If From is <email do espameador>.

3 Clique no botão Define Actions e cheque a opção Auto Reply Message.

4 Clique em Edit Message e escreva sua resposta no campo Text.

Esse filtro muitas vezes tem mais efeitos psicológicos para você do que práticos, posto que os espameadores profissionais usam programas-robôs, envio automatizado de mensagens e endereços falsos para cometer seus crimes.

endereço *fake* (schwan@boechat.com) e enviou milhares de emails por toda a Internet brasileira. No dia seguinte, por esse endereço não existir no meu domínio (boechat.com), eu recebi mais de 2 mil emails, entre reclamações, ameaças, retaliações de anti-spammers, respostas automáticas e mensagens de erro de envio. Dá para imaginar como fiquei feliz, né?

Para os especialistas, esse tipo de spam é um crime grave de invasão de privacidade. No Brasil, ainda não há qualquer regulamentação oficial quanto a esse tipo de ação, mas em alguns Estados dos EUA, spam comercial é considerado um crime passível de processo na Justiça comum.

Seja do contra

Existem dezenas de movimentos contra o spam, divulgando "listas negras" de provedores e domínios de onde provém a mensagem.

No Brasil, existe o movimento SpamBrasil (antispam.org.br), que coleta denúncias sobre possíveis espameadores e os denuncia aos provedores que os hospedam. Pena que ainda não exista por aqui um site como o SpamCop (http://spamcop.net), onde basta você copiar e colar o spam recebido para enviar automaticamente uma mensagem de alerta para o provedor utilizado pelo espameador. **M**

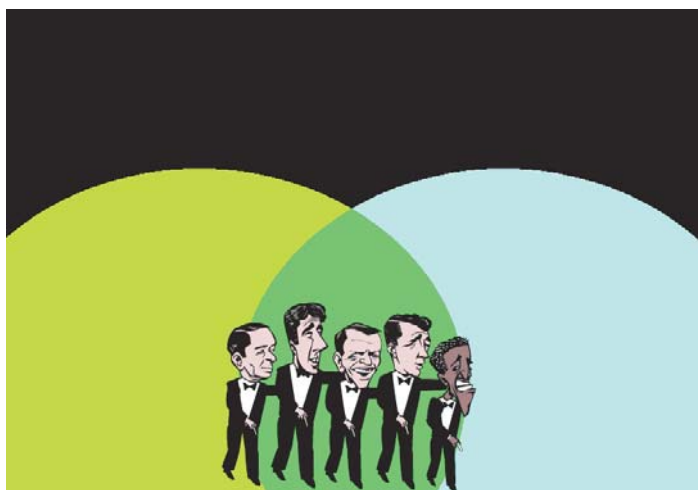
JEAN BÖECHAT
É reporter online da Macmania e da Magnet e adora frases de efeito.
"Je voudrais de la graisse parce que le saindoux est très chére." - Kid Morengueira
*Colaborou
HEINAR MARACY
É editor da Macmania e, como todo jornalista com email, vítima profissional de spam.

Salve-se quem puder!

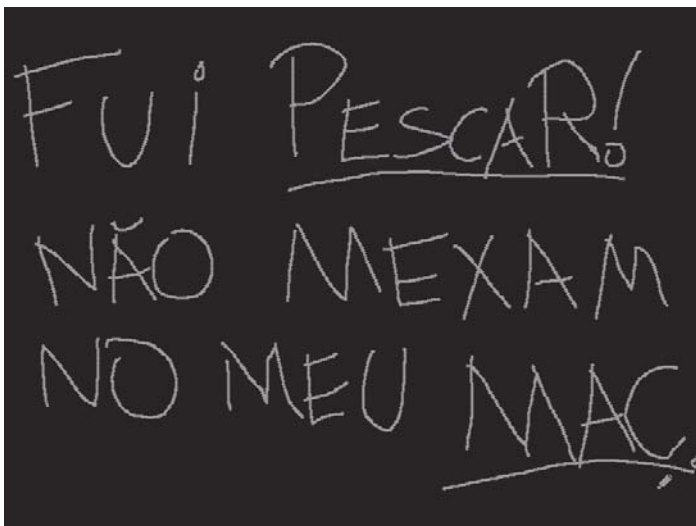
Os screen savers ainda podem ser úteis e bem engraçados

Eles não servem para mais nada, estão fora de moda e ainda levam a culpa quando o computador trava. Em algum lugar do passado, eles ainda tinham alguma importância no reino da informática porque dizia-se que eles previniam danos causados à tela do monitor por imagens que ficavam por muitas horas sem movimento (efeito chamado burn in). Mas com a tecnologia atual dos monitores coloridos, é impossível que apareça algum tipo de marca na tela causada por imagens estáticas (segundo os próprios fabricantes). Fora isso, programas comerciais famosos como o After Dark se tornaram muito caros, muito grandes e ganharam uma má reputação, sendo acusados de baixar o rendimento da máquina, desperdiçar memória e causar conflitos com vários programas (incluindo os sistemas operacionais mais novos). Mas a coisa não é bem assim. Screen savers (salvadores ou descanso de tela) podem ser programinhas divertidos e até úteis, como você verá a seguir. Mesmo que você ache que não tem quase motivos pra instalar um screen saver, dê uma olhada nesses sharewarezinhos. Em último caso, podemos garantir que eles pelo menos trocam o marasmo da sua tela por algo mais divertido.

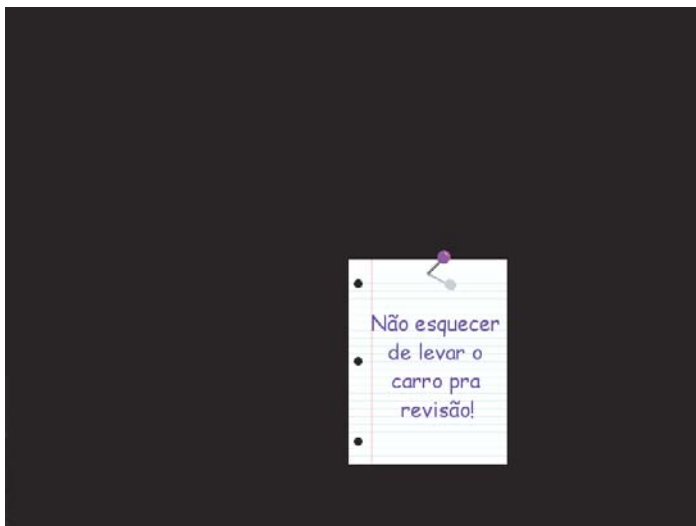
Rat Pack Screensaver

Esse é mais um dos vários tipos de screen saver que são distribuídos por aí, que nada mais são do que animações (geralmente feitas com o Director) montadas em cima de programas que transformam essas imagens em protetores de tela (no caso, o CinéMac). É comum você conseguir pegar em sites de grandes empresas, protetores de tela que se utilizam desses recursos para colocar propagandas na sua tela. Nesse módulo, em especial, é feita uma homenagem aos atores que na década de 40 formavam o tal Rat Pack (como Frank Sinatra, Sammy Davis Jr. e Dean Martin).

Desfrute da companhia de grandes atores da década de 40

Gone Fishin'

Gone Fishin' é um protetor de tela muito antigo (muito antigo em informática significa ter mais de dez anos) que, diferente dos demais, mostra uma tela preta e põe um cursor na forma de uma caneta. Com ela você pode escrever uma mensagem para os seus colegas, dizendo aonde você foi ou para que ninguém mexa no seu computador. Muito pequeno, não consome memória, só fica ativo quando você quer, funciona com qualquer Mac e o melhor de tudo: de graça. Confira.

Quer algo mais prático (e antigo) do que um quadro negro em seu Mac?

Diet Hot Jots

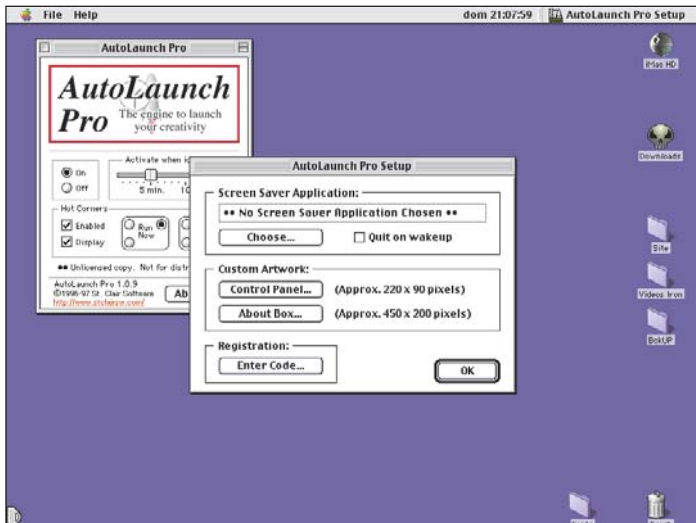
Shareware bem bacana que dá dez opções de figuras (pagando a taxa do shareware, você tem 30 figuras) que ficarão aparecendo na tela. Dentro dessas figuras, é possível escrever mensagens, recados ou listas de coisas a fazer do jeito que você quiser. Os desenhos são bem legais, e têm como opção a velha e boa senha que vem com a maioria dos screen savers. Fora isso, é bem econômico em termos de memória utilizada (o Diet do seu nome é exatamente por causa disso).

Os bilhetinhos do Diet Hot Jots dão conta dos recados

FirePower

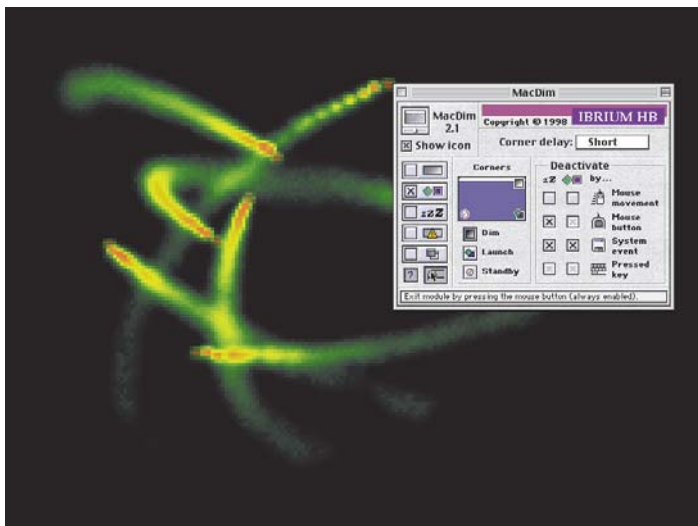
Freeware pequenino que, além de oferecer proteção via senha (que é exigida quando alguma tecla é apertada ou o mouse é movido), mostra uma animação que simula fogos de artifício de várias cores. Além de ter as opções de sempre (escolher o tempo que leva entre parar de mexer no computador e ativar o protetor, qual o canto da tela que inibe ou acelera o seu funcionamento etc.), você ainda pode mudar algumas características relacionadas ao desenho dos fogos. Simpático.

Para que esperar o reveillon para ver fogos de artifício?

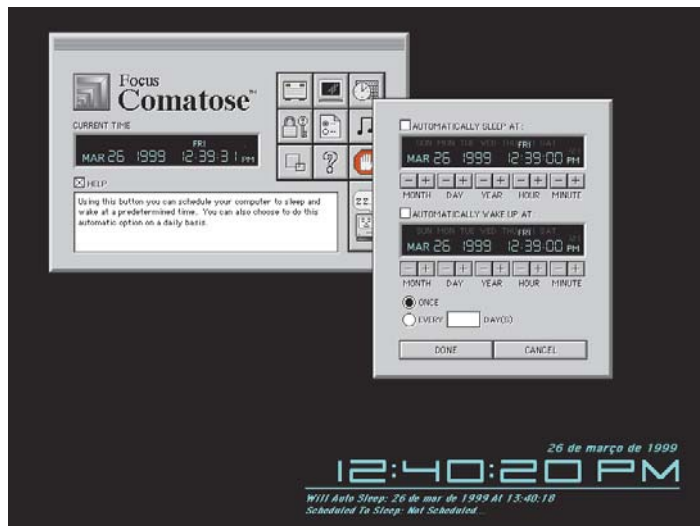
AutoLaunch Pro

Não é exatamente um protetor de tela: depois de um certo tempo inativo, em vez de entrar uma tela com uma animação, entra em funcionamento qualquer programa, ou uma apresentação criada no Director ou AppleScript. Se alguém mexer no computador, ele sai do programa que foi ativado. Ótima solução para lojas, feiras e apresentações em geral. Instalação, configuração e operação muito fáceis. Vale uma olhada se você precisa de algo assim.

Ele roda qualquer programa ou apresentação que você desejar

MacDim

Excelente descanso de tela que consegue reunir várias opções, tornando-o um completíssimo programa de proteção de tela e economizador de energia. Dentre as suas opções, estão as de baixar a intensidade da tela, ativar qualquer programa da sua escolha (incluindo animações do Director e scripts), desligar o monitor ou o computador e controlar o acesso ao computador por senha – tudo isso reunido em uma interface muito elegante e de fácil compreensão. Junto com ele vem um módulo belíssimo que pode ser usado como screen saver chamado "Fireballs". Mesmo que você não tenha a necessidade de ter um protetor de tela, dê uma olhada nesse programa. E, além de tudo, é de graça.

Além de bonito e elegante, este é um dos screen savers mais completos

Focus Comatose

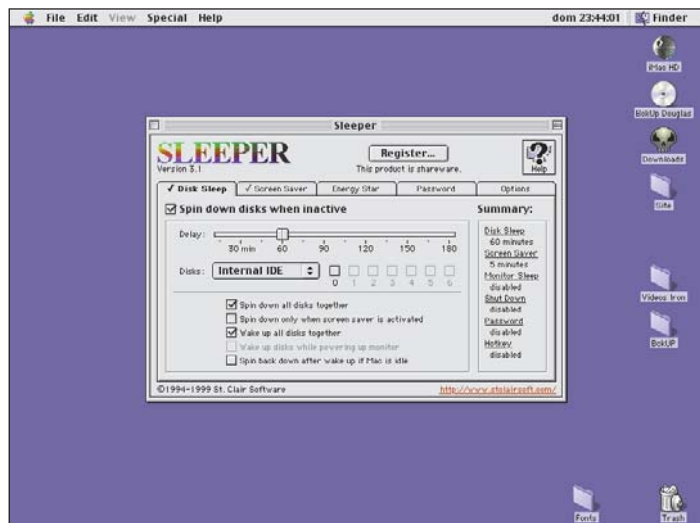
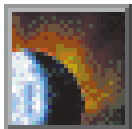
Além de ter um nome estranho para um protetor de tela (ou para qualquer outro programa), ele reúne várias opções em uma interface bem arrumadinha e simpática para quem espera um pouco mais de um screen saver. Algumas dessas opções são as de fazer o hard disk (e discos que estiverem ligados na saída SCSI) parar de girar (entrar em modo sleep), ativar e desativar a tela em determinadas horas e datas, proteger através de senhas e colocar fundo musical enquanto o screen saver está ativo. A única opção de tela que aparece quando o protetor está ativo é um relógio que deixa muito a desejar, se comparado ao resto do programa. Mas você sempre pode optar por uma tela preta.

Apesar do relógio e do nome esquisito, o Focus é um bom programa

ScreenSaviour

Traduzindo ao pé da letra, significa mais ou menos "Salvador de Telas". E os caras não estão brincando. Cada vez que o seu computador fica inativo, entra uma tela preta com versos retirados da Bíblia que ficam se revezando em intervalos de tempo que você escolhe. Apesar de não ser possível desabilitar a opção de senha para prevenir o acesso por infiéis, é uma grande pedida para esses dias de Padre Marcelo. E você não precisa pagar nada por ele também.

A melhor maneira de proteger seu Mac de hereges e infiéis

Sleeper

Sleeper é um control panel que reúne várias opções de proteção de tela e de economia de energia. Ele pode desligar a rotação dos discos do seu Mac, assim como o computador e o monitor, depois de um determinado tempo (se esses equipamentos forem compatíveis com o padrão Energy Star). Tem também opção de senha e de escurecer a tela. Sem muitos atrativos ao usuário que gosta de animações bonitinhas, pode ser uma boa opção para quem administra vários Macs que ficam ligados o dia todo.

Esse é para quem não quer nenhuma frescura de imagens e barulhinhos

Eclipse

Eclipse é o protetor de tela da Ambrosia, uma das maiores fábricas de sharewares pra Mac. Seu funcionamento é muito simples: você põe qualquer imagem ou filme em uma determinada pasta e ele vai mostrá-la toda vez que o seu Mac ficar inativo por algum tempo. Essa imagem pode aparecer com sua intensidade reduzida (com uma porcentagem que você escolhe) para proteger a sua tela (teoricamente). Fora isso, tem as mesmas opções que os outros protetores de tela. Seu diferencial é poder servir para colocar de modo bem fácil o logotipo da sua empresa na tela ou uma demonstração montada em QuickTime.

A vantagem do Eclipse é que ele roda filmes QuickTime

Se você quer uma proteção barata e segura, pode tentar também o Energy Saver, que é um painel de controle que vem junto com o sistema e controla em quanto tempo o seu monitor e o computador entram no modo sleep (dormir) e pode até ser programado para ligar e desligar o seu Mac em determinadas horas e dias. Esse sim é um método comprovado de economia de energia do seu computador e das substâncias químicas que fazem parte da sua tela. Se você precisar recorrer a algo mais sofisticado ou quer ter outras opções, dê uma olhada nesses sharewares e nos outros, que não apareceram por aqui, mas que estão espalhados pela Internet. Se você não for "salvar" a sua tela, pelo menos pode ter alguma diversão enquanto não usa o seu Mac. M

DOUGLAS FERNANDES
dougfern@dialdata.com.br
Adorava ver as torradeiras voadoras do After Dark.

Onde encontrar

AutoLaunch Pro: www.stclairsw.com
Diet Hot Jots: www.macdownload.com
Eclipse: www.ambrosiasw.com
FirePower: www.macdownload.com
Focus Comatose: www.focusworks.com
Gone Fishin': www.macdownload.com
MacDim: www.ibrium.se
Rat Pack Screensaver: www.vegas.com
ScreenSaviour: www.macdownload.com
Sleeper: www.stclairsoft.com

Ano 1- Nº 7
Parte integrante da revista **Macmania**
Não pode ser vendido separadamente

MacPRO

o suplemento dos power users

ProNotas

QuickTime no Java, enfim

A Apple acabou de disponibilizar o **QuickTime for Java**, que vai permitir criar programas Java capazes de utilizar os recursos do QuickTime, como a capacidade de editar e criar exibir filmes, capturar áudio e vídeo e mostrar animações 2D e 3D. Em síntese, o que a Apple disponibilizou foi um programa que permitirá a qualquer usuário de Macintosh ou Windows o poder de rodar applets Java que utilizem recursos QuickTime. Para usufruir disso, o usuário deverá ter previamente instalados no seu micro o MRJ e o QuickTime. Usuários de Windows deverão ter pré-instalados o Windows Java Runtime Environment, atualmente na versão JRE 1.1.x or JRE 1.2, que deve ser baixado do site da Sun. Pecezistas e macmaníacos deverão também ter instalados em seus micros o QuickTime 3.0.2. Finalmente, todos deverão baixar o instalador do QuickTime for Java, que é pequeno e, compactado, ocupa 799 KB. Assim que você autorizar a instalação, um script colocará na pasta Extensions o arquivo QTJava.zip, que ocupa 1,1 MB. O QTJava.zip é uma extensão com função dupla: uma camada dá acesso ao QuickTime Applications Programming Interface (API) e a outra funciona como integradora entre as aplicações Java e o QT. Esta última integra a JVM ao QuickTime para que possam compartilhar eventos e espaço de exibição.
QuickTime for Java: http://qtj.apple.com/pub/QTJava.sit.hqx

Atualizado o software do FireWire

A Apple postou um update do seu driver do **FireWire**, voltado para os G3 da série azul e branca e para as placas FireWire PCI da empresa. A versão 2.0 instala duas extensões no Mac, Firewire Support e FireWire Enabler. A Apple diz que o update melhora a qualidade do vídeo capturado nas novas máquinas através do dispositivo DV.
FireWire 2.0: http://asu.info.apple.com/swupdates.nsf/artnum/n11316

Mac controla NT

Foi lançado o **netOctopus 3.0**, o programa de gerenciamento de sistemas da Netopia. Oferece, na nova versão, compatibilidade cross-plataform, auditoria do bug do ano 2000 e ferramentas de relatório HTML. Segundo a empresa, o produto permite que administradores de sistemas utilizem um Mac para gerenciar estações Windows NT. O cliente nativo Windows de 32 bits possibilita executar instaladores e alterar as configurações de PCs. A administração de TCP/IP Windows e as funções de gerenciamento de inventário de intranet também foram melhoradas na nova versão. A Netopia garante que todos os recursos do netOctopus podem operar automaticamente. O preço é baseado no número de máquinas de uma rede, girando em torno de US$ 55 a US$ 65, dependendo da quantidade de cópias.
Netopia: www.netopia.com

Free? Public? Open?

Mac OS X Server versus open source: Um guia para a sua desorientação

por Rainer Brockerhoff

Uma das surpresas do anúncio do Mac OS X Server foi o projeto **Darwin**. Através de duas páginas na Internet – www.apple.com/darwin e www.publicsource.apple.com – a Apple está publicando o código-fonte de toda a infra-estrutura do Mac OS X Server. Isso compreende a versão Apple do kernel Mach 2.5, a camada UNIX BSD 4.4, conforme a adaptação da Apple, e alguns componentes adicionais, como drivers de porta serial e acesso a drives HFS. Publicaram também um conjunto de links para componentes de domínio público, como o servidor Apache e diversas ferramentas UNIX. E o mais importante: um documento chamado **Apple Public Source License** (APSL) explica as condições sob as quais a Apple permite o download e utilização desses códigos fontes.

Houve manifestações de apoio e de censura à política de public source da Apple

Num golpe de relações públicas, Eric S. Raymond, presidente da Open Source Initiative (www.opensource.org) e autor do influente texto "The Cathedral And The Bazaar" (www.tuxedo.org/~esr/writings/cathedral-bazaar), participou do lançamento do Mac OS X Server e falou da sua aprovação da iniciativa da Apple. Segundo ele, a APSL foi redigida com a sua colaboração.

Imediatamente, houve grandes manifestações de apoio por parte dos desenvolvedores Apple e de censura por parte de outros líderes do movimento "open source". Richard M. Stallman, famoso fundador do Projeto GNU e líder da "Free Software Foundation" (http://gnu-dist.gnu.org/philosophy/free-software-for-freedom.html) pronunciou-se fundamentalmente contrário aos aspectos filosóficos da APSL. Um site dedicado a desenvolvedores do GNU/Linux (http://slashdot.org) publicou milhares de comentários, na maioria negativos, sobre a iniciativa da Apple. Mais importante, Bruce Perens, autor primário da definição oficial de "open source", publicou comentários indicando que a APSL, na redação atual, não se encaixa na sua definição, mas fazendo sugestões para que a Apple fizesse adaptações. *(Leia a definição em português em* http://das.harvard.edu/~pvs/osd/po-osd.html *e* http://das.harvard.edu/~pvs/osd/po-osd-rationale.html*).*

Bom, para quem, como eu, sempre conviveu com a realidade de desenvolver para uma plataforma não-aberta e dedicada ao espírito do resguardo da propriedade intelectual através de segredos industriais (parcialmente desvendados para seletíssimas pessoas através das famosas NDAs, declarações de não-divulgação), tudo isso ficou muito complicado. Vamos ver se consigo explicar um pouco as informações que consegui levantar.

As bases históricas são as seguintes:

• No início da informática, software era grátis. A IBM e outros fabricantes dos pesadões e milionários mainframes forneciam o software necessário para operar seus equipamentos sem custo adicional, geralmente em forma de código-fonte... Também, era tão pouco para os padrões atuais! Mais tarde, quando os softwares ficaram mais complexos e começaram a ser vendidos, primeiro restringiram os fontes aos seus clientes universitários e finalmente os trancaram a sete chaves. Quando surgiram os computadores pessoais, esse ciclo foi repetido. ▶

Free? Public? Open?

continuação

É interessante notar que foram Bill Gates e Paul Allen, fundadores da Microsoft, que iniciaram a era do software comercial quando começaram a vender o seu primeiro BASIC em fita de papel e iniciaram vigorosos esforços para combater o que consideravam pirataria.

• Quando a AT&T foi autorizada a entrar no mercado de hardware e software, ela passou a vender o seu sistema operacional UNIX. Grupos originários do MIT também começaram a formar empresas de software, e Richard Stallman, um dos últimos hackers que resistiu a essa comercialização, fundou a Free Software Foundation e começou a escrever, quase sozinho, o GNU (abreviação de "Gnu's Not UNIX"), que seria um sistema operacional padrão UNIX, mas completamente livre, grátis e acompanhado do seu programa fonte. Stallman ainda desenvolveu a licença de uso para o GNU (geralmente chamada GPL) e um conceito de propriedade intelectual, o *"copyleft"*, para garantir que seu trabalho não pudesse ser cooptado pelo inimigo – as empresas de software comercial.

• Mesmo com os incríveis poderes intelectuais de Stallman e seus companheiros, o GNU não chegou a ser lançado como sistema operacional completo e utilizável. Linus Torvalds, programador finlandês, conseguiu fazer a parte que faltava, o *kernel*, que ele chamou de Linux.

O conjunto do Linux com as ferramentas GNU teve enorme popularidade e, hoje em dia, o Linux (mais propriamente chamado de "GNU/Linux") tem uma grande comunidade de usuários que dão suporte, programam modificações, ajudam na depuração e fornecem software sob a GPL ou licenças derivadas.

• Como parte dessa popularização surgiram empresas como a Red Hat, que conseguiram tirar proveito comercial da distribuição do GNU/Linux, sem porém deter direitos sobre a propriedade intelectual. A tensão entre os radicais da linha Stallman, dos pragmáticos seguidores de Torvalds e dos interesses comerciais fizeram surgir entidades, como a Open Source Initiative, que tentam formalizar as definições do que, afinal de contas, quer dizer "free" ou "open" ou "public" software. A maior ambiguidade é que o termo *free* não quer dizer necessariamente "grátis" – o software "free" pode ser vendido, mas o que é considerado fundamental é a liberdade do usuário de pegar o código-fonte, adaptá-lo ao seu bel-prazer e redistribuí-lo (grátis ou não) do modo que quiser, desde que não negue as mesmas liberdades aos seus próprios usuários.

Analisando a APSL

De volta à APSL. Essa licença diz, muito resumidamente, que qualquer pessoa ou empresa pode fazer download dos fontes que a Apple está publicando e usá-los ou modificá-los para estudos e pesquisas particulares.

Vamos supor que você pegou o software e introduziu pequenas alterações, digamos, para fazê-lo funcionar com um mouse de dois botões. Se você usar o software modificado na sua empresa ou redistribuí-lo para outros interessados, você tem que se sujeitar às outras exigências da APSL; em especial, você só pode redistribuir suas alterações se mantiver intactas as provisões originais da APSL; deve publicar os fontes alterados na Internet e notificar a Apple do local de publicação; e ceder à Apple o direito de reutilizar as suas alterações. Além disso, se houver reclamação judicial de algum terceiro alegando que os fontes publicados violam sua propriedade intelectual, a Apple pode tentar contornar essa violação, em último caso revogando a APSL para a parte afetada do código-fonte. *(Nota: para referência exata, leia o texto original da APSL. Esta é apenas a minha interpretação pessoal.)*

Foram Bill Gates e Paul Allen que iniciaram a era do software comercial

A Apple poderia estar querendo sugar o trabalho de voluntários?

Há objeções vindas de diversas partes. Os mais radicais se rebelam contra o fato da Apple ter publicado apenas uma parte do Mac OS X Server e contra a intenção da Apple de reincorporar as modificações em versões futuras (e pagas!) desse software. A cláusula de revogação é considerada por eles uma prova da intenção da Apple de sugar o trabalho de voluntários em depurar o seu software e depois poder retirá-lo do domínio público com uma pretensa desculpa de violação de direitos.

Outros se preocupam que, na hipótese do fechamento da Apple, uma interpretação literal da APSL exigiria o congelamento completo do software, impedindo modificações posteriores.

A objeção de Bruce Perens é a mais ponderada. Segundo ele, a APSL não define detalhadamente o que acontece em caso de reclamação judicial. Uma interpretação ampla permitiria à Apple retirar de circulação todo o software do projeto Darwin, não apenas a parte afetada pela reclamação. Segundo ele, a Apple se mostrou interessada nas suas sugestões e pretende publicar, periodicamente, versões mais eficazes da APSL, de acordo com as sugestões recebidas.

Qual é a vantagem, afinal?

OK, mas agora você deve perguntar: afinal de contas, qual é a vantagem que levamos com o projeto Darwin?

Para a Apple, há poucas desvantagens, supondo que esses probleminhas com a APSL sejam resolvidos. Ela está divulgando uma certa parte do seu sistema, mas na verdade apenas uns 10%, porque quase tudo já estava publicado como parte dos projetos Mach e BSD. Uma certa parte dos fontes foi alterada primeiro pela NeXT, e depois pela Apple, para adaptar os fontes às suas plataformas. Essas alterações são pequenas mas valiosas.

A grande vantagem é que reduzem-se muito os custos de suporte da Apple. O Mac OS X Server hoje roda em poucos modelos de Mac, o suporte a periféricos é restrito e faltam no pacote vários tipos de softwares servidores. Se a comunidade "open source" aderir, produzirá contribuições importantes para adaptar as camadas básicas do sistema a outros ambientes – inclusive ambientes não-PowerPC – e a periféricos muito diversos. Acho que é esse o motivo do cuidado da Apple em restringir o seu suporte apenas aos novos G3.

A Apple tem liberdade de incorporar essas modificações em versões futuras do Mac OS X, não apenas da versão Server. Isso irá enriquecer muito o produto. A Apple, enquanto isso, pode se concentrar em desenvolver suas tecnologias reservadas: a interface de usuário, o QuickTime, o WebObjects. E, se alguém portar o Darwin para outra plataforma de hardware – Pentium, Alpha, o que for – a Apple tem a opção de subitamente implementar essas tecnologias na nova plataforma com pouquíssimo esforço. E, sutilmente, essa liberação do fonte também afasta a atenção de correntes anti-monopolistas.

A Open Source Initiative busca definir o que quer dizer "free", "open" ou "public"

E o que vale para nós?

Para nós, desenvolvedores, isso também é interessante. Uma das grandes dificuldades que enfrentamos hoje é que o coração do Mac OS é de acesso restrito. Vai ser muito mais fácil debugar, afinar desempenho e investigar técnicas novas com o fonte do sistema básico aberto a todos, mesmo se não tivermos interesse em introduzir alterações. Mesmo a Apple vai ter incentivos para definir melhor as APIs das suas tecnologias reservadas, para evitar os efeitos colaterais e truques não-implementados de hoje... Nada de ter "ganchos" reservados para o QuickTime, por exemplo, fazendo coisas que outros desenvolvedores não podem entender ou duplicar.

Para o usuário, a médio prazo, o efeito só será benéfico: software melhor e mais barato, tanto da Apple quanto de terceiros. **M**

RAINER BROCKERHOFF
rainer@ez-bh.com.br

“A Apple não está sendo insincera”

Entrevista a Rainer Brockerhoff

Consegui entrevistar Bruce Perens, principal autor da definição oficial de “open source”, que gentilmente me autorizou a publicar vários comentários adicionais sobre a controvérsia da APSL.

Rainer: Por que algumas correntes da comunidade “open source” reagiram com toda essa paranóia à iniciativa da Apple? Se não tivessem mencionado o termo, isso não seria, de qualquer modo, interessante para os usuários e desenvolvedores Apple?

Bruce Perens: A Apple não está sendo insincera, como alguns querem insinuar. Publicar os fontes de um modo interessante apenas aos atuais desenvolvedores Apple ou NeXT não teria atendido seus propósitos. Eles sentiram como o Windows está perdendo o “mind share”, ou interesse, dos desenvolvedores, que estão debandando para o Linux e entrando para a comunidade. É claro que a Apple gostaria de capturar esse interesse, e é difícil ganhar de um software “free”, então eles estão se juntando a nós. Temos nossos padrões estabelecidos para software e precisamos de algumas pequenas alterações para que a APSL funcione dentro da nossa comunidade. Eles estão muito interessados em trabalhar conosco, portanto não acho que essas mudanças sejam problemáticas.

Rainer: Eu li comentários de que a APSL é especialmente desvantajosa para desenvolvedores de outros países, que ao aceitá-la automaticamente se sujeitariam às leis americanas de exportação e patentes de software, e também levariam desvantagem no cancelamento do projeto. É verdade?

Bruce: Não é o cancelamento do projeto que é problemático, mas o cancelamento da nossa licença de continuar a usar o software... O código-fonte publicado poderia continuar a ser usado sem o apoio da Apple; afinal de contas, não precisamos do suporte de uma empresa para usar o Linux. A Apple precisa modificar a APSL para que o cancelamento seja menos ambíguo. Do jeito que está, o nosso direito de distribuir ou usar o software poderia, possivelmente, ser completamente cancelado. No caso de uma questão judicial, queremos que eles removam apenas o mínimo necessário para evitar o uso da patente contestada. A licença é pior para estrangeiros porque a maioria dos países não tem legislação sobre patentes de software, como temos aqui. É o mesmo caso da exportação de software criptográfico ou que possa ter aplicações militares... A APSL força programadores de outros países a aceitarem essas restrições. Outras empresas que publicaram licenças similares delegaram ao governo a aplicação das leis, mas a Apple decidiu incorporá-las na sua licença. Muitos aqui acham que essas leis foram uma má decisão do nosso governo e não gostariam de vê-las exportadas ou incluídas em licenças, onde elas podem persistir mesmo que consigamos derrubá-las por aqui.

Rainer: É estranho ver essa discussão de minúcias e vírgulas numa licença que supostamente “libera” um software. Não parece um contra-senso considerar a hipótese de a Apple querer perseguir ou prejudicar pessoas que irão ajudá-la? Não seria um desastre de relações públicas?

Bruce: Não acho que as pessoas que estão na Apple fariam algo tão hostil. Fazemos contratos para que o espírito de um acordo continue o mesmo depois que as pessoas que fizeram o acordo saiam dos seus cargos. Se não tivermos uma boa licença agora, caso futuramente a Apple fosse adquirida pela Microsoft ou outra empresa, as coisas poderiam mudar substancialmente. O público é muito volúvel e nem sempre podemos contar com a repercussão pública para nos proteger. Então gostaríamos que essa licença, que na verdade é um contrato da Apple com todos nós, fosse muito precisamente redigida. Não supomos que coisas ruins irão acontecer, mas queremos garantir que não possam acontecer.

Rainer: Minha leitura pessoal da APSL é que eles estão mais se prevenindo contra ações dos próprios acionistas (que podem argumentar que estão divulgando segredos industriais indevidamente) do que querendo restringir os direitos da comunidade de desenvolvedores.

Bruce: Eles estão se resguardando contra ações de violação de patentes e das restrições de exportações do governo; estão deixando uma porta de escape para sair de uma ação retirando a licença. Os desenvolvedores precisam de uma garantia de que a licença não será cancelada por outros pretextos, o que o texto atual não exclui.

Rainer: Mas a Apple teria elementos para ir atrás de uma firma fundo-de-quintal em outro país? Ou poderiam fazer outras pressões?

Bruce: Acho que bastaria que ameaçassem fazer isso... E não deve ser fácil ser responsável por uma ameaça de restrições comerciais ao seu país!
Mas é melhor evitar problemas e não violar a lei desde o princípio, porque quem o fizer poderá ser escolhido como exemplo para os outros, mesmo sendo pequeno.

Rainer: Eu li a GPL e não achei as cláusulas de cancelamento substancialmente diferentes da APSL, exceto que a APSL tenta, logicamente, preservar os interesses da Apple em primeiro lugar.

Bruce: A GPL apenas diz que você não pode redistribuir o software contestado. A Apple, além disto, pode forçar você a destruir as cópias que já tem. No caso de uma ação, o governo ou seja quem for teria que ir atrás de cada licenciado GPL individualmente, o que é muito mais difícil.

Procurei também me informar sobre a posição de Eric Raymond. Eric foi um dos responsáveis por convencer a Netscape a abrir o fonte do seu browser, no ano passado.
Quando lhe mandei as mesmas perguntas que mandei a Bruce Perens, ele respondeu muito concisamente: segundo ele, a paranóia de alguns membros da comunidade “open source” era inevitável e não há desvantagem especial para desenvolvedores fora dos Estados Unidos. Ele também não vê diferença significativa entre as licenças GPL e APSL, levando em conta que a Apple tentou se proteger especificamente. M

CineMotion

Nunca foi tão fácil e barato fazer uma imagem de vídeo ficar parecida com um filme a 24 quadros por segundo

por João Velho

A empresa de software **DigiEffects** continua investindo a sério na área do *film look* para vídeo, e para essa linha de produtos lançou recentemente o CineMotion, uma nova coleção de plug-ins para o After Effects.

Criado para expandir os recursos de simulação de filme telecinado do After Effects, o CineMotion funciona como um complemento do CineLook, também da DigiEffects. Enquanto o CineLook atua intensivamente sobre parâmetros da imagem de vídeo como granulação e cor, o CineMotion explora parâmetros temporais da seqüência de frames.

Plug-ins oferecem novos recursos para simular o "film look" no vídeo digital

Film Motion em destaque

O CineMotion é constituído de dez plug-ins, com destaque para o Film Motion. Sua história começa na ISFX, que também atua no mercado de plug-ins para o After Effects. Depois de desenvolvido, o Film Motion foi oferecido à DigiEffects, que o adquiriu e entrou com os outros nove plug-ins para fechar o pacote. Todo o segredo do Film Motion está em imitar o processo *3:2 pulldown (leia o box na próxima página)*, que ocorre quando um filme é transferido para vídeo através de telecine. Em geral, essa transferência produz uma sensação de movimento de imagem mais suave do que a obtida em cenas captadas originalmente em vídeo.

Além dos presets para placas e sistemas não-lineares, há nove ajustes no Film Motion, com destaque para o que determina o modo de simulação da conversão para 24 quadros por segundo. Os oito modos oferecidos por esse ajuste definem o algoritmo usado para a simulação. De acordo com o modo escolhido, técnicas de *motion blur* e *frame blending* permitem uma afinação precisa do resultado da simulação.

Dependendo das características do movimento interno da imagem original, os presets do Film Motion podem não ser suficientes para se obter o melhor efeito. Em algumas situações de movimento linear, por exemplo, o render da imagem pode gerar eco ou batimento. Nesses casos, a solução é experimentar vários modos de telecine com ajustes diferentes até chegar a um resultado aceitável.

A interface do Film Motion dá uma idéia da sofisticação dos seus recursos, com nove ajustes diferentes

Os filtros do CineMotion

Os outros plug-ins do CineMotion afetam novos aspectos não-temporais da imagem, a exemplo do CineLook. O filtro Adaptive Noise introduz ruídos em áreas de pequenos detalhes com ajustes por canais de cor RGB, monocromático e alpha. O Banding Reducer procura áreas de baixo detalhe ou de tonalidades parecidas e rearranja os pixels dessas áreas para obter um efeito mais suave. O filtro Grain Reducer minimiza o grão e o ruído de uma cena captada em filme ou vídeo, e para isso usa até dez algorítmos com diferentes métodos de redução. Para diminuir o *flicker* provocado por áreas de alto detalhe, o Interlace Aliasing Reducer suaviza a imagem onde há efeito de alta freqüência. O LetterBox é útil para criar rapidamente aquelas barras horizontais em cima e em baixo, imitando a relação de aspecto de 16:9 do cinema.

Fechando o pacote, mais quatro filtros poderosos e similares entre si. Os dois primeiros, Selective HSB Noise e Selective RGB Noise, adicionam ruído para cada canal em áreas específicas da imagem, selecionadas pelos métodos HSB ou RGB. Os outros, Selective HSB Posterize e Selective RGB Posterize, reduzem o número de cores da imagem controlando quantos níveis de detalhe serão permitidos para cada canal, também baseados em HSB ou RGB.

Conclusão

Quando usado junto com o CineLook, a DigiEffects alerta para aplicar o Film Motion primeiro na ordem do render. À exceção do FilmMotion, os outros acrescentam técnicas boas para coisas que já podiam ser feitas razoavelmente bem com outras ferramentas. O problema é o tempo de render para avaliar cada tentativa, que exige a CPU mais rápida possível, no mínimo um G3, ou então a placa aceleradora ICE. Mas a estrela principal do pacote, o próprio FilmMotion, faz a diferença e justifica os US$ 295 que constam como preço de lista. Os usuários registrados do CineLook ganham um desconto, com o preço final caindo para US$ 195. Sem dúvida, uma pechincha que vale a pena. **M**

JOÃO VELHO
jvelho@cyberhome.com.br
É sócio da Digiworks, empresa de criação de projetos de animação, vinhetas e pós-produção de vídeo digital.

CineMotion

DigiEffects: www.digieffects.com
Preço: US$ 295 (upgrade US$ 195)

Destelecinando o vídeo

O processo **3:2 pulldown**, ilustrado ao lado, é uma técnica de telecinagem para fazer a conversão dos 24 quadros (frames) por segundo do filme de cinema para 30 quadros/60 campos por segundo da TV e do vídeo. O termo "3:2" se refere ao padrão em que ocorre essa conversão, com o mapeamento repetido de cada 4 quadros de filme em 10 campos (5 quadros) de vídeo.
Pela técnica 3:2, alternadamente, um quadro de filme é reproduzido em 2 ou 3 campos de vídeo. O resultado é que de cada 5 quadros de vídeo, 2 são do tipo "campo dividido" (*split-field*) e 3 do tipo "inteiro" (*whole*). A ordem dos quadros com campo dividido ou inteiro no início de um take determina se ele está numa das 5 possibilidades de fase do 3:2 pulldown.
O plug-in Film Motion faz um pouco o raciocínio inverso do telecine, e simula uma conversão do material original de vídeo a 30 fps para 24 fps depois de telecinado.

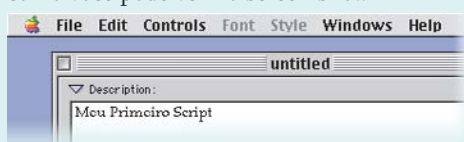
Frames de vídeo: dois campos entrelaçados a 30 fps
Frames de filme: 24 fps
W=campos inteiros (whole); S=campos divididos (split-field)

W S S W W
3 2 3 2

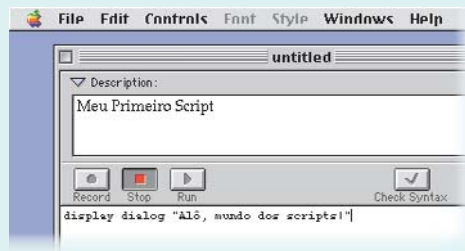
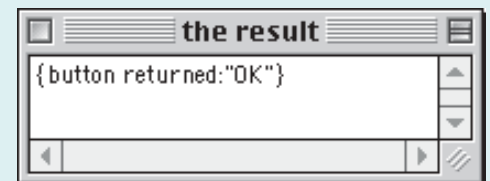
Alô, mundo dos scripts!

Curso de AppleScript, parte 2

por Maurício L. Sadicoff

Hoje você vai dar seus primeiros passos no AppleScript, como prometi no mês passado. Para começar, já que vamos aprender a escrever, talvez seja bom termos um dicionário. Que tal? Pois bem, como sou bonzinho vou contar onde está o dicionário... Adivinhe? Dentro do seu computador!
"Como é que é? Quer dizer que, além desse tal de AppleScript que tenho aqui no meu Mac, esse povo da Apple ainda me deu de presente um dicionário?" É isso mesmo. Tá vendo só quanta coisa a Apple faz pra você? E você, que achava que tudo que vinha de Cupertino (a cidade-sede da Apple na Califórnia) era iMac...
"Tá, tá, mas cadê o dicionário?" Está em cada programa. Continue lendo, que antes de terminar eu explico melhor.
Para começar, se vamos mexer com AppleScript, é bom abrir o **Script Editor**, o programinha que permite que você crie seus belos e poderosos scripts. Se você leu a coluna do mês passado, já sabe onde fica; se não leu ou não se lembra, dê uma olhada na pasta Apple Extras, dentro do seu hard disk.
A primeira coisa que você vê é uma janela um pouco diferente das janelas que costuma encontrar. Essa janela tem um espaço reservado para uma *Description* que, pra você que não fala francês, significa descrição. Está lá para que, quando fizer um script, você escreva um pouco sobre o que vai fazer com ele, de tal forma que, se algum louco resolver olhar o seu script, ou se você resolver mexer nele (no script, não no louco) algum tempo depois, o louco ou você vai poder entender o que diabos está acontecendo.
Então, como, além de aprender onde estão os dicionários, você quer escrever seu script, digite uma descrição... Sugerimos algo bem original, como você pode ver no screen shot:

Você, a essa altura, já notou também os quatro botões: Record, Stop, Run e Check Syntax. Não se preocupe com eles agora. Na hora certa eu explico para que nós, rascunhadores de script, precisaremos deles.

Meu primeiro script

Como todo grupo de seres humanos com algo em comum, programadores (e rascunhadores de script, por extensão) têm algumas tradições. Uma delas é que, sempre que você aprender uma linguagem de programação, seu primeiro programa vai ser pra dizer "alô, mundo" *(hello world)*. Então, digite no espaço embaixo dos botões: `display dialog "Alô, mundo dos scripts!"`

Agora, para ver no que dá, aperte o botão Run (eu disse que avisaria quando você ia usar, né?).
"Uoooooooou! Daonde saiu essa janela? Fui eu que fiz?"
Foi você mesmo, Joãozinho! Viu só que barato? Fácil assim, né? E você achava que devia dar um trabalhão programar...
Vou contar um segredo. Programadores são preguiçosos por natureza. São gente que tem tanta paúra de trabalho que inventaram uma máquina que faz o trabalho por eles!
Agora é que entra a primeira diferença entre quem usa Mac OS 8.5 e quem usa os sistemas anteriores. A nova versão do Mac OS tem algumas melhorias significantes no AppleScript, que facilitam o processo de *debugging* dos scripts. Debugging é um termo em inglês que denota o processo de encontrar e eliminar bugs nos programas e que foi conseqüentemente estendido para os scripts.
Se você está em qualquer versão do Mac OS anterior à 8.5, tanto faz apertar OK ou Cancel. No Mac OS 8.5, se você apertar o botão OK, recebe como resposta uma janela extra com a frase {button returned: "OK"}.
Essa janela, maravilha das maravilhas, conta para você, que está testando o script, que o botão apertado foi o OK. Pode não parecer claro agora para que isso serve, mas mais na frente você vai ver como ajuda.

Agora, antes que eu me esqueça, vou mostrar como fazemos para encontrar o dicionário. Cada programa tem seu próprio dicionário. "O que diabos é esse dicionário?", você pergunta. É a descrição dos termos de AppleScript que um programa suporta e dos termos que o programa permitirá que você use quando escrever um script. É claro que nem todos os programas suportam AppleScript, mas a grande maioria dos programas que você usa tem suporte a ele. Pois é, isso estava lá o tempo todo e você não sabia.
Para ver o dicionário do Netscape ou do Internet Explorer, por exemplo, basta usar o comando Open Dictionary do menu File no Script Editor e escolher a aplicação que você quer, seja o Netscape ou o Explorer. Se você abriu o Netscape, isso é o que vai ver:

No mês que vem, vamos escrever scripts mais complicados, que fazem mais do que mostrar uma janela. Quem sabe, eu posso resolver até explicar um pouco mais sobre dicionários... **M**

MAURÍCIO L. SADICOFF
Está fazendo Mestrado em Engenharia de Computação na Flórida. Ele é alto, moreno e tem olhos castanhos. Seus hobbies são futebol, equitação e discutir tópicos avançados de programação na MacDev-BR. Cartas para a redação!

Adobe InDesign

Conheça o programa feito sob medida para acabar com a festa do QuarkXPress

Chegou a hora. A Adobe, há anos colhendo os frutos de suas conquistas históricas (a linguagem de impressão PostScript e um tal de Photoshop), há tempos sem lançar algo realmente inovador, agora vem com tudo para cima do QuarkXPress. Está chegando o novo programa de DTP profissional da empresa, conhecido pelo codinome K2 e batizado com o nome não muito inspirado de InDesign. O lançamento oficial está previsto para algum momento do segundo semestre deste ano.

Em vez de apostar numa garibada no olvidado PageMaker ou no vetusto FrameMaker, a Adobe criou do nada um programa que pretende ser a última palavra em modernidade em técnicas de programação e recursos, livre das amarras e deficiências estruturais históricas dos seus antecessores.

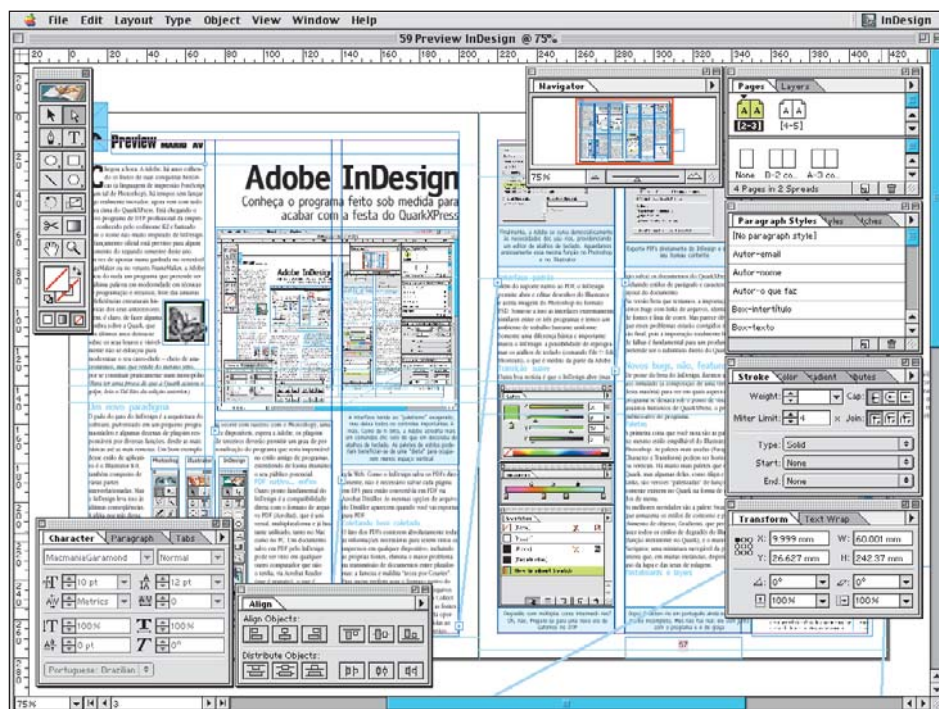
Além, é claro, de fazer alguma sombra sobre a Quark, que nos últimos anos deitou-se sobre os louros e visivelmente não se esforçou para modernizar o seu carro-chefe – cheio de anacronismos, mas que vende do mesmo jeito, por se constituir praticamente num monopólio. *(Para ter uma prova de que a Quark acusou o golpe, leia o Tid Bits da nossa edição anterior.)*

A interface tende ao "paletismo" exagerado, mas deixa todos os controles importantes à mão. Como de hábito, a Adobe acredita mais em comandos clicáveis do que em decoreba de atalhos de teclado. As paletes de estilos poderiam beneficiar-se de uma "dieta" para ocuparem menos espaço vertical

Um novo paradigma

O pulo do gato do InDesign é a arquitetura do software, pulverizado em um pequeno programa-núcleo e algumas dezenas de plug-ins responsáveis por diversas funções, desde as mais básicas até as mais remotas. Um bom exemplo desse estilo de aplicativo é o Illustrator 8.0, também composto de várias partes inter-relacionadas. Mas o InDesign leva isso às últimas conseqüências.

A idéia por trás dessa arquitetura é permitir que o InDesign seja mais fácil de programar e mais adaptável às necessidades de qualquer utilização pretendida pelos usuários.

Para que a estratégia realmente dê certo, é pressuposto que deva haver um grande número de desenvolvedores criando plug-ins para o InDesign (como já ocorre com sucesso com o Photoshop). Uma vez disponíveis, espera a Adobe, os plug-ins de terceiros deverão permitir um grau de personalização do programa que seria impensável no estilo antigo de programar, estendendo de forma dramática o seu público potencial.

As barras de ferramentas dos programas principais da Adobe fazem a gente se sentir em casa ao mudar de um para o outro

PDF nativo... enfim

Outro ponto fundamental do InDesign é a compatibilidade direta com o formato de arquivo PDF (Acrobat), que é universal, multiplataforma e já bastante utilizado, tanto no Mac quanto no PC.

Um documento salvo em PDF pelo InDesign pode ser visto em qualquer outro computador que não o tenha, via Acrobat Reader (que é gratuito), o que é uma vantagem para quem quer publicar documentos de papel pela Web. Como o InDesign salva os PDFs diretamente, não é necessário salvar cada página em EPS para então convertê-la em PDF via Acrobat Distiller. As mesmas opções de arquivo do Distiller aparecem quando você vai exportar um documento para PDF.

Coletando bem coletado

O fato de os PDFs conterem absolutamente todas as informações necessárias para serem vistos ou impressos em qualquer dispositivo, incluindo as próprias fontes, elimina o maior problema na transmissão de arquivos entre plataformas: a famosa e maldita "troca por Courier". Para quem preferir usar o formato nativo do InDesign, a função Package (coletar arquivos para enviar ao bureau, equivalente ao Collect for Output do Quark) também coleta as fontes. O Quark não coleta as fontes, o que dá a chance de você se esquecer de enviá-las ao bureau, atrasando ou estragando o serviço.

Finalmente, a Adobe se curva democraticamente às necessidades dos usuários, providenciando um editor de atalhos de teclado. Aguardamos ansiosamente essa mesma função no Photoshop e no Illustrator

Exporte PDFs diretamente do InDesign e deixe o seu bureau contente

Você pode dar Collect, digo, Package, incluindo todas as fontes usadas no documento. Mas vai tomar uma bela placa de alerta explicando que mandar fontes para os outros pode infringir o copyright de alguém. Melhor usar o PDF, mesmo

Interface padrão

Além do suporte nativo ao PDF, o InDesign permite abrir e editar desenhos do Illustrator e aceita imagens do Photoshop no formato PSD. Some-se a isso as interfaces extremamente similares entre os três programas e temos um ambiente de trabalho bastante uniforme.

Somente uma diferença básica e importante marca o InDesign: a possibilidade de reprogramar os atalhos de teclado (comando File ▸ Edit Shortcuts), o que é inédito da parte da Adobe.

Transição suave

Outra boa notícia é que o InDesign pode importar documentos no formato do QuarkXPress, incluindo estilos de parágrafo e caractere e o layout do documento.

Na versão beta que testamos, a importação tem sérios bugs com links de arquivos, identificação de fontes e lista de cores. Mas parece óbvio que esses problemas estarão corrigidos na versão final, pois a importação totalmente livre de falhas é fundamental para um produto que pretende ser o substituto direto do Quark.

Degradês com múltiplas cores intermediárias? Oh, não! Prepare-se para uma nova era de cafonice no DTP

Novos bugs, não, features

De posse do beta do InDesign, fizemos um uso simulado (a composição de uma versão desta matéria) para ver em quais aspectos o programa se destaca sob o ponto de vista de usuários históricos de QuarkXPress, o principal público-alvo do programa.

Paletes

A primeira coisa que você nota são as paletes, no mesmo estilo empilhável do Illustrator e do Photoshop. As paletes mais usadas (Paragraph, Character e Transform) podem ser horizontais ou verticais. Há muito mais paletes que no Quark, mas algumas delas, como Align e Links, são versões "paletizadas" de funções que somente existem no Quark na forma de comandos de menu.

As melhores novidades são a palete Swatches, que armazena os estilos de contorno e preenchimento de objetos; Gradients, que permite fazer todos os estilos de degradês do Illustrator (função inexistente no Quark); e o maravilhoso Navigator, uma miniatura navegável da página inteira que, em muitas instâncias, dispensa o uso da lupa e das setas de rolagem.

Pasteboards e layers

Em segundo lugar, é notável que o InDesign usa áreas de trabalho (pasteboards) idênticas às do Quark e que a organização da palete Pages também segue o concorrente de perto.

Uma função extra é a possibilidade de criar páginas mestras e sub-mestras derivadas das mestras. Isso, somado à palete Layers (que funciona da mesma forma que no Illustrator), dá ao programa o potencial de gerar múltiplas versões a partir de um só documento.

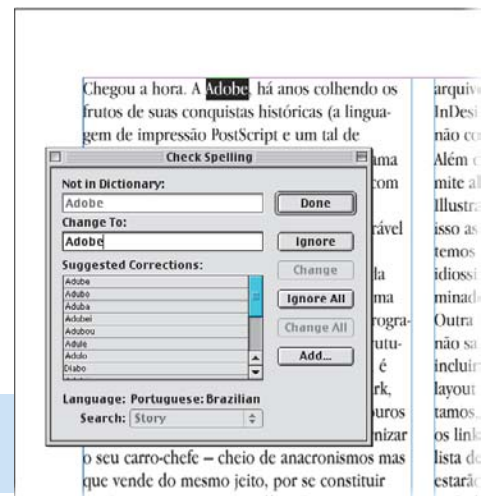
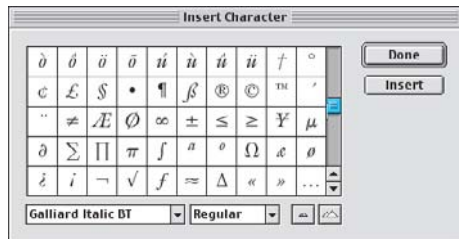
Undo de verdade

O InDesign tem até 100 Undos para qualquer função, assim como o Illustrator e o Photoshop. E como é o Quark? Até o presente momento, ele tem somente um Undo, exceto para algumas ações como mover guias e mudar objetos de uma página para outra, que simplesmente não têm Undo. Haja paciência.

Uma característica bacana do InDesign é que ele mantém uma lista dos últimos documentos abertos no pé do menu File (como na versão Windows). Existe ainda uma função surreal, chamada Recover, que no caso do Mac dar pau, abre de volta o documento que estava aberto, do mesmo jeito que estava no momento do problema, independentemente de ter sido salvo ou não. É uma coisa assombrosa.

Visualização

Para usuários do Illustrator e do Photoshop, aqui não há novidade. Para usuários do Quark, há muitas. Além de ter a palete Navigator, o

Oops! O dicionário em português ainda está ligeiramente incompleto. Mas não faz mal: ele vem junto com o programa e é de graça

Em vez de usar o Key Caps, usufrua deste genial localizador universal de caracteres.
Note os botões pequenos, que servem para reduzir e ampliar as amostras

InDesign pode abrir várias janelas com vistas diferentes do mesmo documento e também pode salvar vistas.

Dicionários

Na palete Character, chama a atenção o menu Language, que permite escolher o dicionário de hifenação e correção ortográfica. O InDesign já vem com uma enorme variedade de dicionários, incluindo o português brasileiro (ao contrário do Quark, para o qual você tem que comprar o dicionário separadamente, a preço de ouro). Cada bloco de texto ou estilo de parágrafo pode usar um dicionário diferente. Nas primeiras vezes que se aplica a correção ortográfica com o dicionário do InDesign, é necessário fazer muitas adições à mão, particularmente termos do jargão e vários outros razoavelmente óbvios. Felizmente, você não fica restrito ao dicionário original do programa, podendo trocá-lo por outro.

A busca e troca de texto contém um tesouro oculto. Clicando-se o botão More, surge uma opção para buscar e trocar as folhas de estilo no documento.

Frames

Qualquer objeto (texto ou figura) é sempre contido dentro de um *frame*, uma caixa ajustável que pode ser dividida internamente em colunas e associada ("linkada") a outras.

Para alívio dos usuários de Quark, os frames funcionam da mesma maneira no InDesign. Neste ponto, porém, a Adobe faz uma implementação de ferramentas mais inteligente que a da Quark. Por exemplo, a ferramenta de seleção normal permite mudar o formato da caixa sem distorcê-la, como de costume, mas a ferramenta de seleção direta pode alterar a própria forma da caixa ponto a ponto, pois todo frame é uma curva Bézier, livremente editável a qualquer momento.

Também não há necessidade de ferramentas Link e Unlink, como no Quark. No InDesign, para associar blocos de texto basta clicar nas caixinhas nas laterais dos frames: um clique permite "linkar" com outra caixa existente ou criar uma caixa nova na hora; dois cliques desfazem o link. Os links podem ficar visíveis o tempo todo, bastando para isso ativar a opção Show Text Threads no menu View.

A empresa de software DigiEffects continua investindo a sério na área do film look para vídeo, e para essa linha de produtos lançou recentemente o CineMotion, mais uma coleção de plug-ins para o After Effects.
Criado para expandir os recursos de simulação de filme telecinado do After Effects, o CineMotion funciona como um complemento do Cinelook, também da DigiEffects. Enquanto o Cinelook atua intensivamente sobre parâmetros da imagem de vídeo como granulação e cor, o CineMotion explora parâmetros temporais da sequência de frames.
Film Motion em destaque
O CineMotion é constituído de 10 plug-ins, com destaque para o Film Motion. A história dele começa na empresa ISFX, que também atua no mercado de plugins para o After Effects. Depois de desenvolvido, o Film Motion foi oferecido à DigiEffects, que o adquiriu e entrou com os outros 9 plug-ins para fechar o pacote.
Todo o segredo do Film Motion está em tentar imitar o processo "3:2 pulldown" (leia o box), que ocorre quando um filme é transferido para vídeo através de um telecine. Em geral, essa transferência produz uma sensação de movimento de imagem mais suave do que a obtida em cenas captadas originalmente em vídeo. Além dos presets para placas e sistemas não-lineares, são ao todo 9 os ajustes envolvidos no Film Motion, com destaque para o que determina o modo de simulação da conversão para 24 quadros por segundo. Os 8 modos oferecidos por esse ajuste definem o algoritmo usado para a simulação. De acordo com o modo escolhido, técnicas de motion blur e frame blending permitem um afinação precisa do resultado da simulação.
Dependendo das características do movimento interno da imagem original, os presets do Film Motion podem não ser suficiente para obter o melhor efeito. Em algumas situações de movimento linear, por exem-

Nada de tirinhas de texto tipo PageMaker. No InDesign, o texto sempre é distribuído em frames no estilo do Quark.
É possível deixar permanentemente visível o caminho que liga o texto de um frame a outro

Kerning

Outra novidade do InDesign é relacionada ao *kerning*. O kerning é um espaçamento negativo utilizado para aproximar determinados pares de letras que normalmente pareceriam distantes demais, como **To** e **AV**.

A informação de kerning costuma ser embutida em cada fonte, mas em muitas fontes comuns ela não existe, obrigando o usuário a ajustar o espaçamento do texto à mão, letra por letra, em particular nos títulos.

InDesign brilha na composição de textos

QuarkXPress

Quando a AT&T foi autorizada a entrar no mercado de hardware e software, ela passou a vender o seu sistema operacional UNIX. Grupos originários do MIT também começaram a formar empresas de software, e Richard Stallman, um dos últimos hackers que resistiu a essa comercialização, fundou a Free Software Foundation e começou a escrever, quase sozinho, o GNU, que seria um sistema operacional padrão UNIX mas completamente livre, grátis, e acompanhado do seu programa fonte.

InDesign com composição single line

Quando a AT&T foi autorizada a entrar no mercado de hardware e software, ela passou a vender o seu sistema operacional UNIX. Grupos originários do MIT também começaram a formar empresas de software, e Richard Stallman, um dos últimos hackers que resistiu a essa comercialização, fundou a Free Software Foundation e começou a escrever, quase sozinho, o GNU, que seria um sistema operacional padrão UNIX mas completamente livre, grátis, e acompanhado do seu programa fonte.

InDesign com composição multi-line

Quando a AT&T foi autorizada a entrar no mercado de hardware e software, ela passou a vender o seu sistema operacional UNIX. Grupos originários do MIT também começaram a formar empresas de software, e Richard Stallman, um dos últimos hackers que resistiu a essa comercialização, fundou a Free Software Foundation e começou a escrever, quase sozinho, o GNU, que seria um sistema operacional padrão UNIX mas completamente livre, grátis, e acompanhado do seu programa fonte. Stallman ainda desenvolveu a licença de uso

Um dos mais importantes e revolucionários recursos do InDesign, que pode passar despercebido por muita gente, é o compositor de múltiplas linhas (multi-line composer). *É uma técnica de composição de texto inspirada no software acadêmico TEX (escrito assim mesmo), criado originalmente para o UNIX por Donald Knuth.*

Na técnica de composição comum, usada pelo Quark e outros programas, o texto é jogado na página uma linha por vez, e cada linha é espremida ou esticada de acordo com valores de tolerância determinados pela folha de estilo do texto. Se o trecho de texto não couber na linha dentro da tolerância, emprega-se a hifenação.

A grande deficiência desse método é que os parágrafos sempre ficam com linhas espremidas ou esticadas, que precisam ser re-hifenadas à mão, e via de regra terminam em "viúvas" (últimas linhas curtas demais), especialmente em colunas estreitas.

O compositor multi-line compõe um certo número de linhas de cada vez, avaliando matematicamente as opções de composição de cada grupo de linhas e escolhendo sempre a alternativa que acomoda o texto mais uniformemente e sem gerar "viúvas".

Ou seja, o InDesign tem a incrível capacidade de compor texto de maneira similar a um ser humano, poupando o precioso tempo que seria usado para arrematar manualmente a diagramação.

A composição de múltiplas linhas deixa o programa mais lento, mas permite resultados bastante satisfatórios com uma preferência de cálculo de apenas três ou quatro linhas (o máximo é 30).

O InDesign inclui uma nova opção de kerning, denominada Optical, que analisa as formas das letras e calcula o kerning automaticamente para qualquer fonte, em tempo real. Não é uma panacéia para qualquer aplicação, mas é a salvação das fontes "malkernadas".

Imagens

O posicionamento de imagens no InDesign toma vantagem de seu parentesco com o Photoshop, pois aceita o formato PSD e permite editar o clipping path (recorte) de uma figura diretamente na página. Mais uma função que pode poupar um tempo precioso.

Desenhos vetoriais

Um gráfico ou desenho vetorial do Illustrator pode ser importado via Copy e Paste e ser reeditado dentro do InDesign, com ferramentas idênticas. (Infelizmente, alguns efeitos do Illustrator, como os degradês, não são importáveis dessa forma.) Outro recurso útil é a possibilidade de transformar textos em curvas (Create Outlines) para aplicar texturas ou fotos em seu interior, por exemplo.

Para quem só trabalha com o FreeHand, ter que aprender a usar uma interface no estilo do Illustrator não é exatamente o ideal, mas está anos-luz à frente do Quark, que tem ferramentas Bézier toscas e incompreensíveis.

Em caso de travão no Mac, o InDesign tenta (muitas vezes com sucesso) restaurar o documento em que você estava trabalhando ao estado em que ele se achava na hora do pau

Caracteres especiais

Chega de fazer viagens ao Key Caps para descobrir como digitar o símbolo do euro. É só dar o comando Type ▸ Insert Character e surge um lindo seletor de caracteres com zoom.

Essa função também quebra um enorme galho para escrever em idiomas que usam caracteres de dois bytes, como chinês, japonês e coreano.

Controles de pré-impressão

Além do já mencionado Package, o InDesign tem outro comando relacionado à saida de documentos, o Preflight ("pré-vôo"), que lista os possíveis problemas em um documento – de forma similar ao Usage do Quark, mas com mais informações, como as tintas de impressão e os ajustes da impressora.

Impressão

Embora dê suporte direto aos dispositivos PostScript 3, o InDesign requer o driver AdobePS 8.6, que vem com o programa, em lugar do AdobePS 8.5.1 disponível no site da Adobe. Uma sutileza que permite imprimir mais depressa é que o InDesign envia somente a parte visível de cada imagem. A abordagem tradicional é enviar a imagem inteira e o seu recorte, enchendo a memória da impressora à toa.

Concluindo

Se a versão 1.0 do InDesign for pelo menos tão boa quanto o beta que testamos e livre de bugs, confirma-se a previsão: a Adobe tem nas mãos um produto matador. É quase uma maldade que ele esteja em desenvolvimento há anos e ainda não tenha sido lançado.

O aspecto mais agradável do programa é que, a despeito de vir com um monte de funções inéditas, ele tem uma "cara" familiar e confortável. Não dá a impressão de ser lotado de features mirabolantes e supérfluas, pois algumas das novidades são coisas que o QuarkXPress ficou devendo durante o tempo em que esteve virtualmente sem concorrência. M

MARIO AV mav@macmania.com.br
Está cansado do Quark e não via a hora de aparecer um programa mais moderno que, se não o ameace, ao menos o obrigue a evoluir.

Spring Cleaning 3.0

Limpar as tranqueiras de seu HD não é trabalho para qualquer um

Manter um HD enxuto com apenas aqueles programas e arquivos de que realmente precisamos não é algo fácil – para não dizer impossível. Qualquer software instalado no Mac cria pelo menos um arquivo de preferência, isso quando não instala painéis de controle e extensões que muitas vezes não servem para nada e ficam jogados num canto qualquer de seu disco junto com uma montanha de pastas vazias, aliases sem destino, arquivos de ajuda que só atrapalham, documentos duplicados e outros arquivos inúteis. O problema é que essa sujeira acumulada ocupa, às vezes, dezenas de megas que poderiam estar sendo melhor aproveitados.

Faxina completa

Para ajudar a manter a casa arrumada, a Aladdin lançou o Spring Cleaning, um software que pode ser tanto funcional quanto perigoso. Mas, primeiro, vamos falar um pouco de seus vários recursos.

O Spring Cleaning é capaz de encontrar e deletar documentos criados por uma aplicação que não esteja mais instalada em seu computador, assim como documentos duplicados, pastas vazias, arquivos de Help que não ajudam mais e fontes inúteis. O Alias Fixer encontra todos os aliases que não levam a lugar nenhum, tenta corrigi-los e, se não for possível, mostra a listagem desses arquivos numa janela. Na nossa máquina de teste, o programa achou de cara 40 aliases sem função. Apesar de não ocuparem muito espaço em disco, é boa a sensação de deletá-los.

O recurso Orphaned Prefs Remover vasculha a pasta Preferences atrás de arquivos de preferências sem dono que fatalmente se acumulam ao longo do tempo.

O opção Fat App Slimmer é bastante interessante. Ela procura os programas que foram escritos para Macs PowerPC e 680x0 (aplicações fat binary) e remove a parte do código que não é necessário para seu tipo de máquina, reduzindo em cerca de 35% o tamanho dos aplicativos.

É preciso ter cuidado para não deletar arquivos importantes

Os arquivos que você seleciona nas janelas que resultam das pesquisa não precisam ser necessariamente deletados. Um menu pop-up no canto superior esquerdo permite determinar o que será feito da seleção. Pode-se, por exemplo, duplicar o arquivo em alguma pasta (ou então criar um arquivo comprimido do StuffIt), excluir o arquivo de futuras buscas, iniciar o arquivo, movê-lo para outro lugar (e até deixar um alias no lugar), mandá-lo para a lixeira; e outras possibilidades. Assim, é possível fazer um becape de tudo que estiver prestes a ser deletado, o que pode ser valioso futuramente.

Para quem já conhece a versão anterior do produto, as novidades são a interface mais fácil de usar, menos bugs (se bem que ele gosta de apresentar erros do tipo 2), performance melhorada e a opção Restore Function, uma espécie de Undo que possibilita desfazer a maioria das ações feitas com o software, com exceção, é claro, dos arquivos que foram deletados para sempre.

O Spring Cleaning traz ainda o File Checker, que faz a checagem da integridade dos arquivos, mas não funciona muito bem (o processo parece ser rápido demais e raramente encontra algum erro).

A interface traz novas opções e está bem mais fácil de usar

O outro lado da moeda

Todos esses recursos podem parecer bem tentadores, mas o fato é que o Spring Cleaning pode ser perigoso nas mãos de pokaprátikas. A questão que o aplicativo não ajuda a responder – e que fatalmente o usuário vai se perguntar – é: "Como vou saber se eu posso ou não deletar determinado arquivo?".

Para se ter uma idéia, a pesquisa dos arquivos duplicados retornou uma janela com nada menos de 1340 itens. A essa lista enorme, soma-se um interface confusa, que não ajuda muito. A listagem de arquivos traz o nome de um arquivo e logo abaixo as suas possíveis duplicatas que, estranhamente, nem sempre têm o mesmo nome ou tamanho. Isso porque, durante o demorado processo, o Spring Cleaning verifica semelhanças de código e tipo entre os diferentes arquivos e lista o original e as supostas duplicatas na mesma janela, sendo que essas duplicatas são na maioria das vezes arquivos com tipos e tamanhos semelhantes. Um usuário desavisado poderia acabar deletando todos os arquivos listados de uma vez e conse-

O Duplicates Remover do Spring Cleaning encontra mais duplicatas do que as que realmente existem

guir livrar mais 230 MB em seu HD, mas depois constatar que muitas de suas aplicações apresentam algum tipo de problema.

Para quem manja

Selecionar o que pode ou não ser deletado é trabalho para quem realmente sabe o que está fazendo. Só para exemplificar, o Spring Cleaning encontrou 120 "duplicatas" de um arquivo que faz parte do Photoshop chamado "BMY brown 4" (todas tinham outro nome, apenas o tamanho era igual). Um pessoa com experiência poderia até identificar que os itens estão relacionados com os recursos de gerenciamento de cor do Photoshop e, provavelmente, deixaria os arquivos no lugar onde estão. Mas como um reles mortal poderia saber disso? Em resumo: leigos do mundo, cuidado ao mexer nesse software. Deletar algum alias ou arquivo de Help indevidamente não lhe trará nenhum grande problema. Mas jogar fora algum extensão ou programa importante definitivamente não vale a pena somente para ganhar um espacinho a mais no HD.

Para os usuários mais versados na arte do Mac OS, por outro lado, o Spring Cleaning pode ser uma boa forma de conseguir ganhar espaço em disco. Trabalhando algumas horas em cima do programa aqui nos laboratórios da Macmania, conseguimos nos livrar de cerca de 40 MB de tranqueiras acumuladas. No entanto, temos certeza de que muita coisa ainda ficou em baixo do tapete. M

SPRING CLEANING 3.0

Aladdin Systems: www.aladdinsys.com

Preço: US$ 49,95

Que foi? Nunca viu?

É possível uma revista de informática sem as tradicionais capas de plantão? Será que seria possível criar um novo conceito em capas de revista, usando também homens/mulheres, sem cair nos preconceitos machistas ou nos velhos chavões e sem se fazer uso da imagem feminina como objeto?
Existem milhares de revistas de informática voltadas para o público PC e existe a Macmania, voltada para o público Mac. Quem já teve a oportunidade de passar os olhos por essas revistas e compará-las com a Macmania, certamente se deu conta de uma grande diferença de estilo. O que eu chamaria de estilo Mac de ser. Uma linha editorial diferente, baseada na criatividade, no humor, mantendo a qualidade de seu conteúdo informativo. Quem tem um Mac sabe do que estou falando e quem não o tem fica ao menos seduzido por uma mistura de narrativa e imagem que reforça a diferença do estilo Mac. Afinal, o que tem feito a Apple até hoje, a não ser fabricar a diferença?
Pode então a Macmania tentar criar novos conceitos em capas de informática? Na minha opinião, sim. Desde que façam sentido. E foi exatamente isso que aconteceu na edição nº 57. A capa tem sentido, sim, é criativa, sim, tem humor sim, é Mac, sim. Vejamos, a manchete diz: "Que Máquina! Novo G3 é pau pra toda obra."
1 A "máquina" em questão é tanto o Mac quanto o homem-modelo.
2 O "homem-modelo", no imaginário social, é o modelo ideal. Nesse sentido, é um objeto de sedução tanto feminino quanto masculino. Para as mulheres, um objeto de desejo, tão viril, forte, poderoso e sedutor (repare no olhar). Da mesma forma, o Mac G3 que ele carrega. Para os homens, a mesma coisa, ou ainda o que cada um poderia ser, dentro daquele imaginário de modelo social. Em ambos os casos, o desejo se manifesta, e por tabela, o desejo de possuir o Mac.

> Pode a Macmania tentar criar novos conceitos em capas de informática? Na minha opinião, sim.

3 Dentro desse contexto, o homem-modelo, identificado com o G3 através da cor de sua sunguinha, é inegavelmente "pau pra toda obra". Seja através da satisfação do prazer, seja pela demonstração de força e poder. Tudo que o Mac G3 é capaz de fazer. Não é à toa que na reportagem lá dentro, o "rapazinho" desvenda o Mac por dentro.
Outra consideração, uma observação à parte que me permito fazer, mais objetiva e diversa, diz respeito ao fato de agora as mulheres estarem com uma revista em que na capa se encontra um homem-objeto com o seguinte texto ao lado: "Que máquina!" Da mesma forma que as mulheres vêm sendo expostas no decorrer de anos. Aí temos um misto de apreciação e vingança.
A verdade é que o rapazinho de sunga provocou um frisson geral. Vamos comparar um pouquinho com a capa da Macmania 44. A modelo está ali propagandeando games, fazendo parte de um deles, como se estivesse jogando e chamando você para jogar com ela. Comparem o olhar da menina com o do nosso rapaz. É idêntico! Mas ninguém saiu por aí protestando, alegando um visual dark sadô-masô. Argumentos como capa gay, de mal gosto etc. são argumentos moralistas e preconceituosos. Exceto por aqueles que não se permitem nem ver bumbum de bebê na TV, não se justifica julgar seja lá o que for amparado na moralidade.
A capa provoca um impacto visual. Esse impacto pode ser atração ou repulsa. Mas ambos provocam a aproximação por curiosidade. Talvez o mesmo olhar de soslaio provocado pela primeira aparição daquele ETzinho que todos aprendemos a amar: o iMac. Em São Paulo, vi outdoors da Apple com a seguinte chamada (aliás, genial): "Que foi, nunca viu um computador?". E eu vou pegar isso emprestado e perguntar: "Que foi, nunca viu um homem de sunga?" O sentido dessa frase traduz exatamente o que quero falar no que diz respeito a moralismo e preconceito. No Brasil, esse imenso país tropical, o corpo está diretamente ligado a sensualidade, mesmo que por vezes tropecemos na moralidade. Você pode responder que já viu homem de sunga, mas não em revista de computadores. Só que aquele homem está acompanhado do novo G3, este sim, inédito. A capa é bem explícita quanto à sua proposta.
Acho que deve-se continuar investindo na criatividade e no estilo Mac. Steve Jobs está fazendo isso, não se contentou com um só iMac, fez vários e ainda criou o novo G3. Provocar surpresas. É isso aí! E surpresas de qualidade. Think different! E por falar nisso, qual será a próxima capa da Macmania? M

BIA LENZ
É psicologa, mas é louca pelo seu Macintosh de sunguinha bege.